

# A CRIANÇA E O LÚDICO: UMA UNIÃO NECESSÁRIA: A LEGALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL E A ORIGEM DO LÚDICO

## THE CHILD AND THE PLAYFUL: A NECESSARY UNION: THE LEGALIZATION OF CHILD EDUCATION AND THE ORIGIN OF PLAYING

Agdália Gomes dos Santos 1

**Resumo:** O presente artigo tem como principal objetivo demonstrar relevância do lúdico no âmbito escolar e porque não dizer no meio social como uma estratégia educativa na formação humana, pois as brincadeiras e os jogos vão além da recreação, pois suas ações servem para desenvolver as crianças no ensino-aprendizagem através dos movimentos e suas dinâmicas. Deste modo, são trabalhados durante os estudos alguns objetivos específicos, tais como historiar, evidenciar, mostrar a relevância e instigar o resgate dos jogos e brincadeiras, usando o método de pesquisa qualitativa, a qual baseia-se em estudos teóricos e informações com foco na qualidade deste saber para a sociedade. Já que este ainda está sendo utilizado com maior ênfase para recreação. Daí o interesse, de evidenciá-lo como didática para mediar diferentes conteúdos, tanto o lúdico tradicional (brincadeiras antigas) quanto virtual (jogos eletrônicos e dispositivos tecnológicos) que seus manuseios ainda precisam ser aprendidos pela maioria dos professores.

**Palavras – chave:** Lúdico. Criança. Professor. Jogo e Internet.

**Abstract:** The main objective of this article is to demonstrate the relevance of play in the school environment and why not say in the social environment as an educational strategy in human formation, since games and games go beyond recreation, as their actions serve to develop children in education. -learning through movements and their dynamics. In this way, some specific objectives are worked during the studies, such as history, evidence, show the relevance and instigate the rescue of games and games, using the qualitative research method, which is based on theoretical studies and information focusing on the quality of this knowledge for society. Since this is still being used with greater emphasis for recreation. Hence the interest in highlighting it as didactic to mediate different contents, both traditional playful (old games) and virtual (electronic games and technological devices) that its handling still needs to be learned by most teachers.

**Keywords:** Playful. Child. Teacher. Game and Internet.

---

Graduada em Letras pela Faculdade Integrada de Ensino de Colinas/  
TO – FIESC. Pós-graduada em Docência Superior em Metodologia Ativa de  
Aprendizagem no Centro Universitário Uni América. Mestranda em Ensino  
de Língua e Literatura pela Universidade Federal do Norte do Tocantins  
(UFNT). Bolsista da CAPES. Registro meus agradecimentos à Coordenação de  
Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão de bolsa  
de estudo para realização desta pesquisa.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6517-0129>.  
E-mail: [agdaliasousa@hotmail.com](mailto:agdaliasousa@hotmail.com)

## Introdução

Este artigo evidencia o lúdico como metodologia eficaz na Educação infantil, já que as crianças têm uma forma diferenciada de aprender por isso a exigência de distintos métodos, sendo que dentre eles destacam-se os jogos que contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico, devido às estratégias usadas na hora de usar as peças; os brinquedos por serem objetos concretos.

Visto que, estas ferramentas de ensino são mediações para trazer à tona a reflexão, pois na educação infantil o concreto é essencial para as crianças fazerem a relação entre o real e o abstrato através do apalpar, pegar e sentir, já que o pensamento abstrato está ao alcance somente dos adultos, o qual imagina, reflete e relaciona com aquilo que não consegue ver e percebe mentalmente.

Deste modo, as brincadeiras são atividades primordiais para trabalhar o ensino e aprendizagem com as crianças formas diferenciadas de trabalhar as ideias, pois elas variam e distingue, o que faz com que as imaginações delas sejam instigadas e trabalhadas, visto que na infância é a época em que o ser humano está em fase de construção e enfim de formação intelectual, cultural, social e política.

Assim, o principal objetivo deste artigo é evidenciar o brincar como metodologia eficaz no ensino e aprendizagem promovido pela escola através dos profissionais da educação, os quais precisam ser qualificados. Assim, a metodologia usada aqui para perceber o valor da ludicidade foi através de pesquisa qualitativa que se utiliza das teorias, onde se destacam algumas como de: Piaget, Vygotsky e algumas legislações como CF de 1988 (constituição Federal de 1988); LDB (Leis de Diretrizes e Base da Educação Brasileira), ECA (Estatuto da Criança e do Adolescente) e enfim várias literaturas que enfatizam formas distintas de ensinar na educação infantil.

Evidencia-se aqui a importância do lúdico na educação infantil, a qual é uma etapa que requer uma linguagem diferenciada, em outros termos para adentrar o mundo das crianças é necessária uma língua de magia, fantasia e enfim de conteúdo que instigue a imaginação.

Nesta perspectiva, os textos que ora se seguem destacam a importância do lúdico na educação infantil e conseqüentemente evidenciam também as ferramentas utilizadas para sua efetivação que são: os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, sendo que estas são essenciais para desenvolvimento na infância, por desenvolver o raciocínio lógico, o pensamento através do concreto e pela imaginação. Em outras palavras, o lúdico traz metodologias que trabalham a formação humana por completo, desde o uso do cérebro até a construção de saberes por meio das reflexões ou das práticas das ideias.

Traz também o conceito de vários tipos de jogos, desde aquele que instiga a linguagem até o que ajuda na organização lógica e matemática, na socialização e na integração escolar. É notório neste trabalho a incansável tentativa de mostrar a relevância do lúdico em sala de aula, onde o educador faz a mediação do ensino através contexto vivido por cada aluno e o conteúdo projetado pela instituição escolar na educação infantil. Por ser uma fase diferenciada das demais, em outras palavras é a época em que o ser humano depende de métodos diferenciados para apreender e aprender os conteúdos ou as informações formais repassadas pela instituição escolar.

E por fim, o artigo evidencia a importância de resgatar as brincadeiras antigas ou tradicionais, visto que as mesmas produziam muita alegria no passado, tanto é que a maioria das pessoas mais velhas sentem saudades de sua infância, especialmente por causa das inúmeras brincadeiras e jogos. Os quais proporcionavam amizade entre as pessoas, aprendizados cognitivos e de psicomotricidades.

Por pensar que hoje as crianças vivem mais no mundo virtual do que no “real”, o trabalho de pesquisa sugere às escolas projetos de resgate às brincadeiras tradicionais como ancora para mediar o mundo das redes sociais e o contexto vivenciado pelas crianças, em outras palavras as brincadeiras são indicadas como melhor eficácia para ensinar os conteúdos, pois elas trabalham não somente o intelecto, mas o físico, o cognitivo e sociabilidade.

## A legalização da educação infantil e a origem do lúdico

A lei 9.394/96, teve seu início como projeto em meados da 1940 e perdurou nas idas e vindas até 1961, quando aprovou a lei 4.024/61, a qual soou como um avanço para a educação na sociedade, mas não pleno como necessitava ser, como disse o estudioso e educador Anísio Teixeira, metade de uma vitória, mas uma vitória. Teve está declaração porque até aquele momento não tinha nada de avanço na parte legal (lei) para educação.

Observe o progresso da LDB Lei 9394/96 nos seus artigos 12,13 e 14 (BRASIL/MEC (1996): Art. 12º estabelece como incumbência principal da escola a elaboração e a execução de sua proposta pedagógica. O Art. 13, inciso I, e o Art. 14, incisos I e II, estabelece que essa proposta seja uma tarefa coletiva da qual devem participar professores, outros profissionais da educação e as comunidades escolar e local.

A nova lei introduziu a escola a autonomia de elaboração da sua própria proposta pedagógica, o que pode ser chamado atualmente de PPP (Projeto Político Pedagógico), o qual é um documento que descreve as ações que serão efetivadas pela equipe escolar durante o ano, além disso, neste documento também é descrita a filosofia ou a ideologia de perfil daquela instituição escolar.

E assim, com diversas lutas a LDB (Leis de Diretrizes e Base) é apresentada em 1992 pelo Darcy Ribeiro, o qual obtendo o apoio de Fernando Collor, presidente da República, mostra outro projeto da LDB no Senado, o qual foi desaprovado em 1995 por ser considerado inconstitucional. Neste mesmo ano, o senador Darcy Ribeiro, apresenta o real projeto da LDB e ganha aprovação de 20/12/1996 como lei sancionada e esta foi publicada pelo Diário Oficial da União em 23/12/1996, a qual trouxe várias inovações para a sociedade.

A presente lei 9.394/96 Brasil/MEC (1996) trouxe vários avanços, os quais serão apresentados de forma sucinta abaixo:

- Processo de avaliação (Federal, estadual e municipal);
- Criação do programa de avaliação SAEB (Sistema Nacional de avaliação da Educação Básica);
- Enfatiza a importância do professor ou profissional da educação através de algumas regalias: licenciamento periódico remunerado; período reservado aos estudos (80 horas semestrais) e planejamento e avaliação incluídos na carga de trabalho;
- Progressão funcional baseada na habilitação do desempenho;
- Uso dos recursos financeiros pelas próprias escolas;
- Obrigatoriedade de estudos de recuperação em situação de baixo rendimento;
- Fazer aceleração com aqueles educandos que estão adiantados em saberes para série em se encontra, podendo ser passado para a série seguinte. E aqueles alunos com dificuldades não pode ser acelerado;
- Ensino para educação infantil, sendo de 0 a 6 anos creche;
- E outros.

Destarte, é plausível dizer que a LDB é um progresso da Constituição Federal em prol do cidadão brasileiro, porque trouxe valorização formalizada legalmente. Embora, não pratique tudo isso com plenitude na realidade, mas é uma garantia para reivindicação daqueles que dela necessita.

A parte da lei 9.394/96 quando fala dos profissionais da educação, a mesma ressalta sobre a agregação entre teorias e práticas; enfatiza o valor da formação e experiências anteriores; Recursos financeiros destinados a valorização do magistério, visto que estes são para remunerar pelo trabalho prestado, formações do docente e outros profissionais da educação e ainda para construir, conservar e manter as escolas e enfim para comprar e manutenção equipamentos necessários a aplicabilidade do ensino no âmbito escolar.

Esta lei também apoia o estudo e pesquisa visionando a qualidade do ensino. Ainda disponibiliza legalmente bolsa de estudos a alunos de escolas públicas e privadas e autoriza aquisição de material escolar e conseqüentemente o transporte escolar. Assim sendo, a Lei de Diretrizes e Base (LDB) veio para dar qualidade ao ensino ou educação escolar.

E o mais importante nesta pesquisa frisar a formalização da educação infantil pela LDB, por entender que a lei teve um avanço grandioso por garantir o ensino infantil como direito em todo território nacional, assim sendo percebe-se que o poder governamental entende a necessidade ou a importância da educação formal na vida do ser humano desde a infância, já que é desde este período começam a vivencia dos estágios de desenvoltura da cognição intelectual e física. Por entender, também que as metodologias a serem usadas para ensinar nesta fase são e devem ser diferentes para que o aprendizado aconteça. A diferença metodológica é através do lúdico, pois na educação infantil alcança sucesso no ensino aprendizagem através de brincadeiras, jogos e etc.

A educação é uma garantia por lei, mas a mesma durante os anos e as décadas recebeu várias influências de tendências pedagógicas, ou pensamentos filosóficos, aqui será observado quatro tendências, as quais foram as principais no meio educacional, pois foram mais utilizadas pelos professores em sala de aula e pela equipe escolar nos planejamentos de ações.

Conforme (CHATEAU,1978), a educação tradicional tem como objetivo oferecer o conhecimento através da relação com os mestres da civilização universal e apresenta homens de eleição, levando os educandos a sonhar com o homem, como sujeito superior. Neste pensamento filosófico o professor é dono do saber, o qual não pode ser questionado, em outras palavras o ensino não é debatido e nem dialogado.

(ARANHA,1996) diz ainda que a relação entre educador e educando na educação tradicional é magistrocêntrica ou toda centrada no professor como o “sabe tudo” na transmissão dos saberes e o aluno como receptor ou depósito, ou seja, tinha uma hierarquia, onde um sobrepuja ao outro numa relação de poder.

Assim, por muitos anos as pessoas foram adestradas à iluminação destas “verdades”, mas quando o tradicionalismo não conseguiu mais responder a suas próprias metas, é que a Escola Nova toma ascensão no meio social para se contrapor as falhas do mesmo.

De acordo com (ARANHA,1996) a escola nova que surge no final do século XIX trouxe propostas inovadoras que mostravam novos horizontes para o ensino, mostrando através da nova pedagogia que o indivíduo é único, diferenciado, que vive e este tem interação dinâmica com o mundo, em outras palavras mostra os sujeitos com saberes distintos e úteis ao seu meio social.

Deste modo a Escola Nova tem como escopo centrar-se no aluno, mas de acordo com (GADOTTI,2000) a mesma ficou mais esclarecida de seu papel com a obra Emile de Rousseau, e teve grande sucesso nos últimos dois séculos, e suas principais exaltações foi na educação como ciência e em seus respectivos métodos de ensino.

Lembrando que as teorias desta fase lutam para afastar do pensamento tradicional de educação, como mostra (NÓVOA,1998) dizendo: A pluralidade e a diversidade na tendência da Escola nova era uma marca na busca de estratégias que centrassem nos discentes. Nesta tendência o aluno é valorizado como parte do processo do ensinoaprendizagem, onde o professor já não é mais o “dono” do saber.

Os principais teóricos desta época foram: Claparede, Dewey, Freinet, Cousinet, Decroly e Montessori, e outros.

Nesta fase a escola através de sua equipe escolar valoriza o educando como parte integrante da aprendizagem. Nota-se que na execução deste pensamento filosófico o ensino começa a ser de certa forma democrático, pois os saberes são formados a partir do diálogo e da aceitação de novas ideias. Pois, antes os estudantes eram considerados como meros depósitos das ideias alheias sem direito de discordar. A escola Nova também marca o início do século XX, época em que o contexto era das novas ideias.

Quando se observa a realidade atual nota-se que tanto a educação tradicional quanto a Escola Nova, continuam presentes nas instituições escolares, como afirma (GADOTTI,2000) a educação tradicional e a nova são tendências consolidadas e por isso sempre estarão presentes na educação do futuro, devido aos seguidores que embora discretos continuam exercitando suas concepções teóricas onde desenvolvem seus trabalhos, e outros trabalham relativando-as, em outras palavras usam as duas tendências.

Já a teoria Progressista veio com a ideia de mudança ou em busca de novos caminhos

para a educação, segundo (ARANHA, 1996) é uma tendência histórica-crítica que constitui um projeto pedagógico construído por vários educadores, tais como: Dermeval Saviani, José Carlos Libâneo, Carlos Roberto Jamil Cury, Guiomar Namó de Mello e outros, os quais buscam novos caminhos para a eficiência e qualidade da educação.

Nota-se que muitos escritores ou educadores brasileiros participaram desta teoria, a qual tinha como principal característica relacionar educação e transformação social. Agora, a educação no pensamento progressista não quer ficar entre muros, mas também relacionar os conteúdos com a sociedade, a qual necessita de desenvoltura e está só acontece com o progresso dos vários conhecimentos, daí a relevância da escola interagir com o meio social.

Além, destas será enfatizado também a pedagogia crítica de Paulo Freire, que nasceu em 1921 e faleceu em 1997 e este era pedagogo, filósofo e educador brasileiro, o qual é considerado o Patrono da Educação no Brasil, segundo a lei aprovada no dia 13 de abril de 2012, a qual impulsiona uma nova trajetória para a educação brasileira através da pedagogia crítica.

### **Ludicidade: brincadeiras, brinquedos e jogos importantes para desenvoltura das crianças**

A educação infantil e o lúdico no espaço escolar é um desafio ou uma luta conquistada por teorias de estudiosos como Antunes, Kishimoto, os quais batem na tecla de que no ensino infantil as metodologias devem e precisam adentrar o mundo das crianças para que elas possam assimilar os conteúdos dados. E o brincar é uma didática crucial, pois é capaz de mediar o imaginário e o real, o que por sua vez dialoga com os pequeninos em seus respectivos entendimentos.

Partindo deste pressuposto, o ato de educar nas escolas tem apresentado um grande trajeto de organização com as tendências pedagógicas e metodologias distintas usadas pelos professores, os quais se utilizam de diferentes métodos para ensinar os conteúdos das várias áreas do conhecimento, respeitando a fase de cada um.

Todavia, existem educadores que apresentam dificuldades em utilizar o lúdico, e outros ainda não acreditam na eficácia do mesmo para ensinar, ou muitas vezes acham trabalhoso usar as brincadeiras e jogos, por exigirem muita energia, mas ensinar com técnicas ou tecnologias distintas oportunizam pensar nas necessidades e na heterogeneidade de cada educando e também fazem os profissionais evoluírem em suas funções. Então, pensar em educação é pensar no homem ou em sua totalidade, como ser físico, espiritual, intelectual, cultural, social e enfim sua complexidade, a qual alcança preferências, gostos ou sua peculiaridade individual.

Assim, na educação infantil o foco é inserir a criança no mundo em que vive de maneira eficaz respeitando cada etapa vivenciada, mas para isso é preciso procedimentos metodológicos que alcancem à linguagem infantil, dentre estes se destacam as brincadeiras, fantasia e cuidado.

Conforme mostra o Referencial Curricular da Educação Infantil (RCE, 1998) diz que educar é simplesmente oportunizar aos alunos a condição de aprender por meio do brincar, o qual deve ser de forma orientada e observando sempre se as brincadeiras estão sendo eficazes para desenvolver capacidades na infância, quanto as relações em grupos sociais ou na família com atitude de respeito, aceitação e confiança.

Nesta perspectiva, é compreensível dizer que as crianças aprendem e apreendem a realidade especialmente por meio das brincadeiras ou do lúdico, pois este proporciona situações de construção de conhecimentos, devido às curiosidades que o mesmo promove. Deste modo, a escola tem a finalidade de auxiliar o sujeito a se formar pelas suas próprias construções, e não privilegiar alguns como acontece em muitos casos. Segundo (RESENDE, 1999) não é interessante ter escolas com aprendizado focado somente nos sujeitos de talentos, nem nos gênios e de rotulados, mas que precisamos de escolas formadoras de homens que utilizam seus conhecimentos para enriquecer e atender aos anseios sociais, oportunizando igualdade de oportunidade para todos.

De acordo com a discussão deste autor a escola necessita cumprir com seu papel conforme a necessidade de seu público, e uma das ações está nas mãos dos educadores, que pre-



cisam a cada dia analisar sobre a sua conduta pedagógica e os conteúdos que serão ensinados, tudo a partir da ludicidade que possibilita a compreensão, a reconstrução, o pensamento e a visão do conhecimento.

A educação lúdica não se constitui em brincadeiras aleatórias, mas sim em atividades prazerosas e bem direcionadas ou sistematizadas. Em outros termos, o profissional que atua na educação infantil tem que ter a percepção de um ensino diferenciado, visto que exige uma linguagem mais infantilizada não no sentido de incentivar a falar “errado”, mas com uma clareza tal que possa alcançar a compreensão deste público de tão pouca experiência de maneira divertida e atrativa para que o estudo seja algo prazeroso, e não enfadonho e desgastante.

(ALMEIDA,1995) ressalta que a educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, oportunizando evolução sadia sempre através da democracia, produtividade de saberes com seriedade e a prática lúdica requer participação criativa, livre, critica, franca e que acima de tudo promova interação social e compromisso de mudanças e transformações do meio em que vive.

O lúdico em sala de aula e na família é uma ferramenta crucial no ato de educar, pois torna a educação algo satisfatório, o que traz um ambiente mais alegre e cheio de esperança. Diferente do atual que é tão cheio de entraves, talvez ocasionados por uma educação rígida e sem liberdade de expressão tão evidenciada nas gerações passadas.

No passado a educação tanto da família quanto da escola era baseada em disciplinas rígidas, as quais aboliavam o brincar, ao criar e enfim o ato prazeroso de aprender. Contudo, está rigidez foi sendo extinta por não atender as necessidades de alunos e professores. O que por sua vez difere da realidade atual, a qual educa com base em estudos teóricos cientificamente comprovados no processo de ensino e aprendizagem, e ainda percebem que as crianças aprendem com fluência por meio das atividades lúdicas, pois elas aprendem construindo seus saberes através de suas próprias ideias.

O lúdico na educação infantil deve acontecer com desenvoltura nas creches e pré-escolas públicas e em toda área da educação, por ser a metodologia específica na infância, já que facilita o conteúdo ministrado e faz com que o educador possa alcançar o objetivo desejado, colocando as crianças para desenvolver seu imaginário e criar suas próprias formas de brincadeiras e interagir com outros dentro da sala de aula. (BROUGÈRE, 1998, p. 122) questiona e responde dizendo: “Como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível à criança com a educação que deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo do jogo um meio de educar a criança. O jogo é um fim em si mesmo para a criança; para nós, deve ser um meio”.

No entanto o jogo atende aos objetivos educativos importantes na educação infantil, principalmente nos primeiros anos de idades, como o desenvolvimento das aprendizagens de forma lúdica, especialmente quando os jogos ou brincadeiras são elaboradas pelo educador com competência e conhecimento. E ainda quando são colocadas em situações pedagógicas organizadas, onde o professor dá oportunidade ao educando para que ele se desenvolva através dos jogos e das atividades lúdicas.

É na infância, portanto, que a aprendizagem se faz necessária para ter uma vida adulta de sucesso. Com a brincadeira e o jogo torna mais espontâneo, desperta criatividade e interage com o mundo no seu processo de construção do pensamento que desenvolverá o ensino-aprendizado mais qualificado. Diferente de quando a criança não recebe esta metodologia para o seu aprender ainda com pouca idade.

Como escreve (FREUD citado por KISHIMOTO): “Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como um poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor, enquanto transpõe os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela”. Além de ser uma atividade lúdica, o brinquedo desenvolve um fator básico no desenvolvimento humano, é uma atividade que motiva, promovendo autonomia e independência.

A criança na idade pré-escolar tem seu desenvolvimento de forma decisiva quanto á sua formação, pois é claro o avanço de suas habilidades motoras e de linguagem. Ela ao brincar, interessa-se pelo brinquedo, o qual colabora para unificação integral da individualidade da criança. Pois, quando se brinca compartilha e socializa. Isso estimula a interação social. Ressal-

ta-se que o mais importante do brincar é fazer parte da construção de um mundo melhor. Por isso, é importante que a escola dê condições adequadas de promover situações compatíveis com as necessidades apresentadas pelas crianças. Segundo (ANTUNES, 1998, p. 31): “Essa relação entre jogos e aprendizagens significativas destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos”. E evidencia ainda que a escola tenha uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que o jogo desperta.

Antunes ressalta que a boa escola é aquela que trabalha com os brinquedos, jogos e outros materiais educativos para despertar na criança o interesse de aprender brincando. Em outras palavras, o conteúdo ministrado precisa desenvolver o imaginário ou capacidade de pensar das crianças com prazer, mas para isso é preciso que os professores sejam qualificados para lidar com estes materiais didáticos, os quais podem facilitar o aprendizado dos discentes. Como afirma Kishimoto (2003, p. 54):

As relações da escola estão congeladas, estagnadas e os conhecimentos ritualizados. Existe um abismo entre o jogo metafórico e a aprendizagem mecanicista. A força da manipulação autoritária faz sombra à força da vida instintiva da criança e à possibilidade de construção do conhecimento significativo. (KISHIMOTO, 2003, p. 54).

A autora menciona que as escolas estão tendo a dificuldade de trabalhar com o jogo simbólico e aprendizagem mecanicista porque é uma forma que a criança manuseia seu conhecimento em busca de novas perspectivas de informações, e se isso não for bem trabalhado e entendido pelo professor, a aprendizagem corre o risco de ficar frustrada.

Em outras palavras, observa-se que a maioria dos professores não estão preparados para trabalhar com o ensino infantil, já que querem usar somente métodos tradicionais, onde o professor fala e o aluno escuta. Por isso, a necessidade de pesquisar e estudar sobre o assunto.

Como afirma Valle:

A relação entre o cuidar, o brincar e o educar ainda não está muito clara, tanto para educadores quanto para formadores. A educação formal possui raízes profundas, em concepções de um ensino tradicional e sistematizado. Sendo assim, professores ainda não conseguem discriminar o simples, mas complexo ato de brincar, o qual em um momento, apresenta-se como recreação, e em outro, como estratégia formal de aprendizagem (VALLE, 2010, p. 44).

Destarte, é importante que a escola através do docente e dos formadores cuidem das crianças de forma institucional, sistematizada e coletiva, pois assim possibilita a elas condições para que ela aprenda a se auto cuidar através da utilização da linguagem por meio da representação expressiva, ou seja, por meio das brincadeiras. E deste modo, as mesmas vão aprendendo espontaneamente, pois o conhecimento socialmente construído vai sendo inserido e fazendo parte da vida delas gradativamente, sem que sejam ensinados de maneira dura.

Assim, a Educação Infantil, o lúdico e o jogo assumem um caráter mais importante no desenvolvimento. Ele propicia a desenvoltura tanto cognitiva, afetiva, social, moral e motora. Oferecendo à criança sustentabilidades possíveis em suas ações, tanto no presente quanto no futuro. (VIGOSTSKY, 1989) destaca a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança, afirmando que “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva ao invés de uma esfera visual externa dependendo das motivações e tendências internas fornecidas por objetos externos”.

Por entender, que os brinquedos ou objetos usados pelas crianças fazem a relação entre o real e o imaginário, pois sem o material concreto não há como as mesmas relacionarem a realidade com o abstrato ou com o mundo que elas não visualizam. Pois, é a presença destes objetos variados que leva a criança a criar situações vivenciadas pelos adultos e assim cresce-

rem o intelectual, social, emocional e cultural.

Ressalta-se que tanto os jogos quanto as brincadeiras têm o escopo de apresentar os conteúdos as crianças com mais facilidade. Assim, o lúdico pode ser considerado a desenvoltura necessária no ensino/aprendizagem no ensino infantil, por conseguir adentrar o mundo imaginário da criança com brincadeiras através dos brinquedos e movimentos variados.

Mesmo, o lúdico sendo de fundamental importância para a desenvoltura da criança, muitas famílias não priorizam e fazem com que suas crianças somente trabalhem como adultos, negando-lhe o direito de “ser” criança. Então, a legislação por meio da aplicabilidade da educação lúdica, especialmente em creches e pré-escolas, onde desenvolve sua aprendizagem. Segundo (SANTOS, 1997) o lúdico traz um desenvolvimento que facilita a aprendizagem em vários aspectos, como: intelectual, social, pessoal e cultural. E consequentemente facilita a expressão, a comunicação e a construção do conhecimento.

O autor afirma que a educação lúdica proporcionará as crianças um aprendizado integral e dinâmico através das brincadeiras que facilitam o aprendizado. Assim, o brincar ajuda as crianças se relacionarem com outras pessoas e ter sua própria criatividade para explorar seus limites e adquirir repertórios comportamentos, afetivos de forma prazerosa.

De acordo (OLIVEIRA, 2006) citado por (VALLE *et al*, 2010) diz que: Pesquisas sobre o brincar evidenciam a sua grande contribuição para a prevenção, o desenvolvimento e a recuperação de problemas neuropsicomotores, contribuindo também para a formação, manutenção e preservação dos processos cognitivos, afetivo-emocionais e socioculturais”. Com a afirmação da autora, percebe-se que o ato de brincar além de desenvolver todas as partes que compõem o ser humano, ainda contribui para amenização de problemas especiais, como por exemplo, psicológicos, psicomotores e vários outros.

Lembrando que as tecnologias do lúdico já estão presentes na humanidade desde muitos séculos, como é o caso do jogo, o qual apareceu no século XVI, os quais eram usados como metodologia para ensinar as letras em Roma e Grécia, mas quando deu início ao cristianismo deram ao jogo o objetivo de atividade usada para disciplinar, memorizar e obedecer, uma espécie de castigo disciplinador. E por isso, as pessoas perderam o gosto pelo jogo naquela época. Assim, a brincadeira passou a ter um caráter de banalidade, como (BROUGÈRE, 2004) diz que na antiguidade a brincadeira não tinha valor educativo era apenas para distrair.

Mas de acordo com (SOUZA, 2005), na década de 50, nos Estados Unidos os jogos tiveram sua desenvoltura e teve sua utilização como ferramenta de aprendizagem, com o objetivo de educar executivos na área financeira. Com isso, o mesmo disseminou por várias áreas e partes, tanto é que chegou ao Brasil em 1980.

Conforme este mesmo autor, a arqueologia mostra através de suas pesquisas que os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são usados desde a antiguidade. Tanto é verdade que os arqueólogos encontraram pinturas ou figuras rupestres nas rochas das primeiras bonecas no século IX a.C nos túmulos de crianças. Encontraram ainda vários brinquedos infantis nas ruínas Incas do Peru.

(LOPES, 2006) lembra também que os jovens gregos brincavam com bola, a qual era feita de bexiga e o famoso cabo de guerra era conhecido e usado pelos jovens de Atenas. Ressalta-se que os jogos no Brasil conforme (KISHIMOTO, 1993) foram instigados ou apresentados nas brincadeiras das crianças brasileiras pelos negros, índios e portugueses.

Segundo estas teorias lidas e supracitadas comenta que várias brincadeiras e jogos antigos ou tradicionais bastante populares no mundo chegaram ao Brasil por meio dos portugueses, tais como: amarelinha, jogo de botão, pião, pipa, bolinha de gude e jogos de saquinhos. Nesta perspectiva, nota-se que o lúdico está presente no cenário da humanidade desde os primórdios, mas a cada época este se renova e inova com as diferentes culturas.

A palavra lúdica é de origem latina “*ludus*” que quer dizer “jogos” e “brincar”, sendo este último termo mais usado, por ser completo em sua significância, pois o mesmo pode significar jogos brinquedos e divertimentos, isto é, são instrumentos que oportunizam o aprendizado do sujeito através da prática pedagógica, o uso do lúdico, por parte do educador, o que por sua vez torna-se uma maneira eficaz de ensino.

Ressalta-se que nesta fase a criança não consegue ficar sentada e parada escutando



blablabá de professor só falando na frente, já que estas são enérgicas e estão descobrindo o mundo, daí a relevância das brincadeiras para ensiná-los. Como explica (VALLE, 2010) que por meio das brincadeiras é possível se construir vínculos e aprender línguas humanas e também proporciona amor próprio e pelo próximo. Possibilita autonomia e colabora na interação com o mundo dos adultos.

Nota-se que a maioria das brincadeiras das crianças é um faz de contas da realidade, em outras palavras, elas estão sempre recriando o que vivencia com um toque de magia, o que é peculiar a elas nesta questão de fantasiar. Por isso, o brincar é de suma importância para a desenvoltura na educação infantil, para que elas possam exercer a capacidade de criar e sonhar.

Interessante, perceber também que o trabalho na Educação Infantil não é de qualquer forma, sem formação específica, porque além de ser o alicerce para toda uma vida de formação intelectual, é também um momento que é preciso técnica para adentrar o mundo diferente do adulto e para adentrá-lo é necessário sabedoria e amor. Por isso, nem todo adulto consegue ensinar no âmbito escolar na Educação Infantil, requer uma habilidade especial, gostar de crianças e de seu mundo.

Visto que nesta fase as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são atividades essenciais para ensinar as crianças, já que estes elementos adentram o mundo delas, como explica (VALLE, 2010, p. 43), “para que se explorem as brincadeiras, faz-se necessário propiciar condições para a realização de aprendizagens espontâneas, não formais, de motivação voluntária. O brincar torna possível que a criança exerça sua capacidade de criar e sonhar”.

Aqui a autora Luiza Elena L. Ribeiro Valle e seus coautores defendem que a brincadeira não pode ser colocada como um exercício rígido para ensinar, pois desta maneira não será algo prazeroso e espontâneo. E a aprendizagem natural através do brincar é aquela que sai livre e espontânea fazendo acontecer o ensino ou aprendizado de forma alegre e aceita por todos. (VALLE, 2010, p. 43) que: “a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos”.

Por isso, o educador deve ser e ter o papel de mediador entre o ato pedagógico e a brincadeira, o que exige a qualidade profissional, já que ensinar na educação infantil é ter dedicação, gostar de criança e acima de tudo ter responsabilidade de fazer um belo alicerce no processo ensino e aprendizagem, já que é o início da formação para a vida adulta. Na visão de (VALLE, 2010) o professor da educação infantil deve se empenhar numa íntima relação entre o ato pedagógico e a brincadeira, sendo esta última a linha mestra do cotidiano de trabalho no ensino infantil.

A formação escolar precisa trabalhar o ser humano como um todo e não somente em partes, daí a relevância da valorização dos brinquedos, jogos e brincadeiras. Por ser o brincar uma maneira de trabalhar dinamicamente o homem como um ser complexo, como afirma (ALMEIDA, 2000, p.2): “O brincar é uma necessidade básica e um direito de todos. O brincar é uma experiência humana, rica e complexa”.

O que é brincar? A grosso modo, pode-se dizer que são brincadeiras efetivadas por meio de movimentos, exercícios variados com o corpo, jogos, brinquedos, músicas ou cantigas populares, os quais formam o lúdico que desenvolve o intelecto, o cognitivo e a pessoa de um modo geral.

Ressalta que cada um destes apresenta métodos distintos, mas se assemelham em suas finalidades, no que diz respeito à intenção, a construção de representações mentais, cognitivas a manipulações de objetos, e o desempenho de ações sensorio, motoras físicas e as trocas nas intimidades sociais. (NEGRINE, 1994) afirma que as contribuições das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento integral contribuem poderosamente na inteligência, na afetividade, na motricidade e na sociabilidade, as quais são inseparáveis na constituição da energia necessária para a progressão psíquica, intelectual, moral e em geral da criança.

Deste modo, pode se afirmar que o brincar gera espaço para a desenvoltura da reflexão e da criticidade ou visão crítica do mundo que o rodeia. Para melhor entender esta engrenagem é preciso apreender a concepção das brincadeiras, dos brinquedos e dos jogos no ensino e aprendizagem.

Nesta dinâmica as brincadeiras tradicionais<sup>1</sup> infantis também são relacionadas ao folclore, incorporando a mentalidade da criança através do conhecimento adquirido durante a brincadeira, expressando-se sobretudo, pela oralidade. Considerado como parte da cultura revelada, essa modalidade de brincadeira é transmitida de geração a outra, de maneira informal na rua, no parque, nas praças etc. Assimiladas pelas crianças de maneira espontânea, mudam de forma com passar do tempo, variando suas regras, culturas e grupos sociais, mas seu conteúdo permanece o mesmo.

Nota-se que as brincadeiras complementam várias formas do aspecto da criança onde o mesmo pode contribuir para o aprendizado e a desenvoltura infantil. Lembra que a ludicidade é explorada e criada pelo adulto para estimular a aprendizagem no decorrer das brincadeiras. Interessante, ao observar as culturas e conseqüentemente as brincadeiras nota-se que as mesmas sofrem mudanças de acordo com cada povo e assim ganham novos conteúdos. As forças de tais brincadeiras são esclarecidas pela expressão falada e exploradas enquanto aparecimento livre e espontâneo do costume manifesto através da brincadeira tradicional.

As brincadeiras têm a missão de unir a cultura infantil e desenvolver meios de convivências sociais e assim permitir o gosto do ato de brincar. Lembrando que as existências delas são resultadas de saberes transmitidos de forma espontânea de geração em geração. Lembrando que estas são várias, como por exemplo, as cantigas de roda, como explica (MAFFIOLETTI, 1995) que as cantigas de roda acontecem em forma de movimentos durante e no ritmo dos cânticos culturais, os quais acontecem com objetivo e uma necessidade de instigar as coordenações do pensamento, o que implica o corpo a responder por meio da aprendizagem, tais como: Ciranda, cirandinha, Terezinha de Jesus e outras.

Além destas brincadeiras recreativas e exercitantes existem outras denominadas como do faz de conta, tais como: brincar de casinha, de professor, de padre, de pastor, de médico, de polícia, de mamãe e enfim as crianças imitam situações vivenciadas. São atividades onde as crianças exercitam o imaginário e com isso podem no futuro criar, inventar e enfim serem os estudiosos de várias áreas de conhecimento.

Daí a relevância de trabalhar no âmbito escolar instigando o imaginário, pois a função da escola é trazer para sociedade sujeitos críticos e conscientes em todos os aspectos da vida intelectual, cognitiva, emocional e pessoal. (KISHIMOTO,1994) frisa que quando é permitido a manifestação do imaginário infantil através de objetos simbólicos é subsidiada o desenvolvimento integral da criança e estes são denominados como jogo educativo.

A autora afirma que o jogo empregado na escola se torna material pedagógico, onde desenvolve o imaginário das crianças e os mesmos são capazes de colocar o pensamento em ação, são desenvolvidos na escola, e utilizados na educação infantil e chamam atenção de todos para este material, que são concretos e que os docentes possam pegar e sentir.

A criança, por meio das brincadeiras, reproduz um discurso internalizando, construindo seu próprio conhecimento. Pois, o aprender dos pequeninos se realiza por meio desta relação do real com o abstrato, e cada saber construído vai sendo armazenado no cérebro e este oferece automaticamente o desenvolvimento do intelecto, cognição, social e enfim transforma o cotidiano e a vida da criança de um modo geral. De acordo com (Vygotsky, 1984) a brincadeira proporciona zona de desenvolvimento com a realidade possibilitando autonomia e potencial para as resoluções de problemas com a ajuda de um adulto ou até de uma criança com mais experiência.

Segundo autor as atividades lúdicas é um meio em que a criança tentar reproduzir e na maioria das vezes copiam literalmente as variadas situações vivenciadas no dia a dia, usando o imaginário. E pelas brincadeiras de faz-de-conta, são elaborados vários questionamentos por meio das possibilidades de interpretação e produção do real por ser uma atividade de fundamentações criadora da criança.

Relevante ressaltar que as brincadeiras de construção são aquelas em que a criança cria seus próprios brinquedos, utilizando objetos do cotidiano, as quais se utilizam das experiências

<sup>1</sup> Existem várias brincadeiras tradicionais ou antigas, tais como: passa anel, esconde-esconde, pique bandeira, pular corda, empinar pipa, carrinho de mão, dança da cadeira e várias outras.

de cada dia, e cada vez que brinca este conhecimento tende a crescer em capacidade e desenvoltura, como explica (FRÖEBEL, 2009) diz que: “o criador dos jogos de construção, oportunizou a muito fabricante de duplicação de seus tijolinhos para a alegria da criança que constrói cidades e bairros que estimulam a imaginação infantil”.

De acordo com o autor Fröebel, as fábricas de brinquedos têm acompanhado e ajudado no faz de conta das crianças, as quais criam e recriam suas brincadeiras a partir de situações vivenciadas no cotidiano, e então os brinquedos tem uma grande função de contribuir para a realização ou concretização destas ideias.

A brincadeira de construção<sup>2</sup> é capaz de construir, transformar e ajudar a criança a expressar seu imaginário. Visto que suas brincadeiras permitem aos terapeutas diagnosticar os problemas de adaptação bem como com os educadores e intelectuais. Para se compreender a importância das brincadeiras de construções são necessárias as análises tanto da fala quanto da ação da criança que descobre complicadas relações com o mundo real e abstrato através do brincar.

Como já foi falado anteriormente, o mundo de faz de conta da criança está interligado com o contexto de vida dela no cotidiano, por isso, é importante que as crianças tenham uma vida estruturada no que diz respeito a boa convivência familiar, o exemplo dos pais e enfim a forma como ela é tratada.

Tanto é que milhares de crianças não conseguem ter uma desenvoltura plena na escola, mesmo com inúmeras estratégias e metodologias utilizadas pela sua escola, porque muitas vezes assistem horrores em seus lares, tais como: violência contra a mãe, irmãos; bebedices de algum componente da família; drogas e enfim vários pormenores negativos que contribuem para o fracasso escolar destes pequeninos, mesmo, existindo as várias tipologias de famílias e estruturas, as brincadeiras, jogos ou lúdico é de fundamental relevância até para oferecer um mundo de alegria a quem está triste no seu contexto de vida e assim oportunizar esperança de dias melhores.

As brincadeiras de construção são, por exemplo, fabricar carrinhos de brinquedos com litros pet, embalagens de sardinha e outros; fabricar pneus de carrinho com restos de chinelo; fazer sofá, xícaras, painéis e outros objetos com barro para brincar. Estas são consideradas de construção porque a criança constrói seus brinquedos a partir de objetos reais, usando sua imaginação para criar e inventar.

Neste tipo de atividade que a criança produz seu próprio brinquedo acontecia no passado ou em gerações antigas, onde a maioria das famílias sofriam com as más condições financeiras e assim não tinham dinheiro para comprar brinquedos, pois utilizavam o que ganhavam para suprir as necessidades básicas. Então, as crianças com seu instinto de brincadeira criavam diversos brinquedos se utilizando de objetos do seu cotidiano.

Quem morava na roça ou na zona rural usavam sabugos<sup>3</sup>, embalagens de óleo que na época era lata de um litro, restos de chinelo, grampos, barro (semelhante a argila), cabos de vassoura, tiras de panos e outros, para fazer os seus brinquedos. Visto que as meninas faziam bonecas de pano costuradas a mão e suas respectivas roupinhas; bonecas de sabugos e embrulhavam com pano; meninos e meninas faziam bonecos, xícaras, painéis, dentre outros com o barro; os meninos faziam carrinhos com as latas de óleo e colocavam os pneus com o material do chinelo e seguravam com grampos. E assim, tinha várias outras criatividadees prazerosas e divertidas, porque o momento da fabricação era também um ato de brincadeira, e isso trazia muito desenvolvimento às crianças.

Todas estas questões do ensino infantil estão e são mais enfatizadas a partir da promulgação da LDB (Leis de Diretrizes e Base) de nº 9394/96 quando garante o ensino para as crianças de 0 a 6 anos em creche, denominado como ensino infantil. Por entender que nesta fase é a base do ser humano constituir saberes.

Os diversos estudos confirmaram esta tese de que a criança tem sua cognição mais

---

2 As brincadeiras de construção são aquelas que desenvolvem a criatividade, a capacidade e autonomia da criança, que são elas: dramatização, jogos, corrida de sacos, quebra-cabeça, construção de brinquedos com diferentes objetos, como por exemplo, carrinho, boneca e outros.

3 Espiga de milho debulhada ou sem grãos.

desenvolvida e possuem mais facilidade para o aprendizado através de brincadeiras, pois as mesmas não conseguem prender sua atenção por muito tempo em qualquer coisa, por isso o ensino/aprendizagem deve ser realizado com variedades de brinquedos e brincadeiras. Já que desta maneira o professor consegue alcançar a atenção delas sem se tornar enfadonho e ter eficácia naquilo que se dispuser a ensinar.

A construção do conhecimento através dos jogos se dá por meio da desenvoltura do raciocínio lógico, ou seja, os jogos por meio de suas técnicas e estratégias vão estimulando o intelecto da criança para que ela raciocine. E sua importância se efetiva por desenvolver a inteligência, a criticidade e o poder de elaborar novas atividades a partir daquelas que se aprende jogando.

Percebe-se que há inúmeras formas de instigar o desenvolvimento da criança por meio de brincadeiras e especialmente jogos, os quais podem ser simples, complexo e específicos, e estes devem ser estimulados desde o jardim de infância, como escreve (RUTH BEECHIK, 2003) em seu livro “Como Ensinar as Crianças no Jardim de Infância” traduzido por Suzana Chagas mostra que as crianças em idade pré-escolar estão caminhando para a idade dos jogos, já que nesta fase são capazes participarem cooperando com as exigências dos jogos.

Importante que as crianças podem obter confiança em si própria, autodomínio e enfim bons hábitos de competição e desportismo, aprendem a cooperar e se relacionar com os colegas. Deste modo, é plausível dizer que os primeiros estímulos feitos na infância do ser humano são de fundamental importância para a desenvoltura da cognição. Pois, segundo (BEECHIK, 2003, p. 130) as crianças: “Experimentam um crescimento mental, por meio das decisões, dos objetivos e de outras características inseridas nos jogos. Muitos deles exigem raciocínio, numa postura ativa. Ou seja, as crianças podem “pensar” com todo o corpo”.

Tal, argumentação pode ser comprovada em outras leituras, quando outros estudiosos afirmam que os movimentos através de jogos e brincadeiras são ferramentas importantíssimas para estimular o cérebro, a inteligência cognitiva para apreensão do aprendizado.

Interessante, que com os estudos feitos percebe-se pelas teorias que as atividades tradicionalmente usadas nas Creches e escolas de Jardim de Infância para desenvolver a coordenação motora com pinturas, uso de massinhas modeladoras e outras são importantes, mas para crianças que possuam algum tipo de deficiência, os jogos são de mais eficácia. Pois, segundo os estudiosos as crianças com necessidades especiais requerem trabalho de reforço e os jogos oportuniza isso.

Destarte, este reforço é indicado a todos já que tem maior poder de desenvoltura cognitiva. Conforme (BEECHIK, 2003) os professores que possuem o entendimento da importância do reforço trabalham com círculos, quadrados da amarelinha e outras atividades que incluem estes formatos, com o objetivo de proporcionar auxílio ao funcionamento de qualidade do neurológico e intelectual das crianças.

Nesta perspectiva, é relevante dizer que o docente da educação infantil não pode ser uma pessoa despreparada, mas especialmente preparada por ser este ensino a base para toda uma vida, o que por sua vez pode ser comparado, grosso modo, ao alicerce de uma construção que deve ser bem estruturado para não derrubar a casa ou edifício futuramente. Por entender que a estrutura de um aluno na escola se faz através da ajuda familiar com disciplina de estudo e pelo professor por meio de metodologias e didática de ensino eficaz, pois, os conteúdos requerem boa didática, ou seja, boas técnicas de ensino. Como explica (LIBÂNEO, 1994) que a didática é uma disciplina da Pedagogia que estuda o processo de ensino através dos conteúdos escolares, o ensino e a aprendizagem e orienta, embasa a teoria da educação e forma professores.

Então, o bom profissional da educação estuda o conteúdo e a forma de expor o mesmo para que atenda a heterogeneidade da sala de aula, principalmente no mundo infantil, que o universo é o do concreto, em outras palavras nesta fase tem muita dificuldade para entender o abstrato, sendo que este deve ser ensinado de forma lúdica, daí a importância de se ensinar didaticamente através de brincadeiras e jogos.

E todo este emaranhado de ensino deve estar contextualizada ao seu dia a dia, porque do contrário não se efetiva a aprendizagem, pois o verdadeiro ensinar é aquele que aprende e

ensina, vice-versa, ou seja, uma via de mão dupla. A aprendizagem acontece na soma de experiências e na forma de repasse daquilo que cada um sabe. (Libâneo, 1994) diz que o processo didático transmite e dá condições para assimilar conhecimentos e habilidades, o que é visto na capacidade cognitiva e autônoma dos educandos em aprender conteúdos sistematizados.

Assim, o educador seja do ensino infantil ou de qualquer outra etapa é importante saber distinguir didática, instrução e ensino para que tenha uma boa desenvoltura no âmbito escolar e para que os educandos ganhem com este conhecimento. Mesmo, que ensinar e instruir são palavras sinônimas que é o ato de educar alguém com determinados conhecimentos e a didática são técnicas que podem ser usadas pelo professor de diferentes formas ou maneiras. (LIBÂNEO, 1994) mostra a relação da didática citada acima com o instruir e ensinar através do núcleo da instrução são os conteúdos das matérias e o ensino consiste no planejamento, organização, direção e avaliação da atividade didática.

Deste modo, os jogos e brincadeiras são considerados a didática para aplicar a instrução que o conteúdo requer para ser repassado pelo ensino através dos planos anuais, mensais e semanais organizados pelo professor que fará a mediação entre estes elementos para fazer ser eficaz o conhecimento e o aprendizado dos educandos em sala de aula.

Ser educador, não é simplesmente ir para sala de aula e ficar à frente das crianças, adolescentes e adultos, mas deve ter o preparo para tal atividade e em consequência a escola deve estar na mesma conexão para assim oferecer um ensino de qualidade a comunidade na qual está inserida. Para o lúdico ter eficácia no âmbito escolar este deve fazer parte do PPP (Projeto Político Pedagógico) ou plano administrativo da escola, no plano anual e nos planos de aulas (semanais) do professor, pois, nesta tarefa deve existir foco de todos do processo escolar, como pais, diretores, coordenadores, professores e todo este trabalho deve se externar a comunidade para plena eficácia.

Falar de brincadeiras antigas em tempos modernos como o atual, parece esdrúxulo, mas não é, pois, as brincadeiras/jogos são metodologias fundamentais para desenvolver o corpo, a mente enfim a sociabilidade. Por isso, a escola precisa trabalhar com projetos e espaços próprios para possibilitar o resgate e o valor do brincar, através das brincadeiras tradicionais, as quais estão esquecidas pelos mais velhos e desconhecidas pelos mais novos.

Por que brincadeiras antigas e tradicionais? \_porque elas, trabalham a construção de habilidades e saberes, o que por sua vez são impossíveis de terem com os jogos e brincadeiras atuais. Visto que estes últimos não são capazes de proporcionar aos seus usuários movimentos, dinâmicas, socialização e satisfação como as velhas cantigas de roda e outras brincadeiras semelhantes. Nesta perspectiva, é bom ressaltar que em tempos modernos, na era do celular, da televisão, do vídeo game, do acesso à internet que oferece inúmeras possibilidades de diversões virtuais, as quais estão domesticando adultos e crianças, fazendo com que as crianças fiquem distantes das brincadeiras reais, é necessário oferecer outras possibilidades para que a cultura antiga não morra nesta nova geração.

Não é que a tecnologia seja algo desastroso, mas a maneira de usá-la pode ser uma catástrofe, pois, através dela as crianças adentram universos desconhecidos, perigosos e às vezes irreversíveis, visto que muitos se matam por praticar desafios lançados pelo you tube e outros. E muitos ainda entram em redes sociais e são enganados por pedófilos e outros.

Então, além da Internet apresentar vários perigos ainda não contribui com eficácia para a desenvoltura da formação do físico, intelecto e a socialização com o mundo real. Daí a relevância da percepção de que a educação do/para o futuro precisa ser diferente no plano de aula do educador e nas ações do PPP escolar, pois do contrário a escola não conseguirá “manter” estes alunos em sala de aula. Como escreve (Edgar Morin, 2003) a educação do futuro precisará ser um ensino primeiro e universal que tenha foco na condição humana e ter a percepção de que no planeta terra a humanidade é comum e ao mesmo tempo uma diversidade cultural inerente a todos.

Na fala de Morin é notório que para a humanidade continuar com suas criações e habilidades humanas, são necessárias atividades que provoquem e instiguem as tais no físico, na mente que por sua vez interage com a condição social e daí as grandes invenções. Visto que as novas gerações somente serão capazes de avançar em pesquisa e em conhecimento se houver



uma boa técnica de ensino em sala de aula, pois a mesma precisa acompanhar a evolução de todo o complexo que forma o mundo, enquanto sociedade e cultura. E para isso o mundo simbólico lúdico não pode ser negado, pois este auxilia no trajeto do desenvolvimento humano.

### Considerações Finais

Neste artigo, o lúdico é evidenciado como uma metodologia eficaz na educação infantil, visto que enfatiza as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, e enfim o brincar como ponto de partida para desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças. Já que estas só conseguem aprender quando são instigadas em sua imaginação e fantasia, características que fazem com que estes compreendam o mundo diferente dos adultos.

Deste modo, é plausível dizer que na educação infantil, o uso do lúdico é imprescindível e para isso os profissionais devem estar preparados por meio de graduação ou formações continuadas, pois do contrário não será capaz de adentrar o mundo abstrato dos pequeninos. Mas, apesar de usar muito a imaginação só conseguem captar e relacionar se com o mundo exterior através do concreto, daí a significância das brincadeiras, as quais permitem imitar situações reais do cotidiano.

Ressalta-se que a presente pesquisa constatou o seu objetivo geral que era de evidenciar a importância do lúdico através dos jogos e brincadeiras no âmbito escolar, para atender com eficácia os estágios ou fases das crianças em sua infância para que estas tenham desenvolvimento crítico, autônomo e criativo.

Os objetivos específicos foram atingidos, visto que os mesmos eram para apresentar a história do lúdico no mundo; conceituar os jogos/brincadeiras; mostrar a importância dos jogos/brincadeiras; enfatizar a contribuição das brincadeiras e jogos e destacar a importância do resgate das brincadeiras tradicionais e como elas podem mediar o mundo virtual e real em sala de aula. Então, todos estes foram trabalhados capítulo a capítulo através das várias teorias.

O problema levantado foi o seguinte questionamento: Se as brincadeiras são de extrema importância para a estimulação da aprendizagem, por que as escolas de um modo geral não adotam as mesmas como didática imprescindível? \_ este foi respondido através das teorias que dizem que as brincadeiras embora sejam importantes as mesmas estão caindo em esquecimento dos adultos quanto pelo desconhecimento das crianças. Assim, conseqüentemente não há prática, por isso é necessário que as instituições escolares atentem para colocar os jogos e brincadeiras como ação metodológica em forma de projetos a serem realizados diariamente para melhor atender os estágios das crianças, para que elas sejam cada vez mais críticas, criativas e autônomas.

A hipótese inicial era a de que as brincadeiras era uma atividade efetiva no ensino dos conteúdos em todas as instituições escolares, mas a mesma não foi confirmada. Pois, as escolas utilizam-se de brincadeiras, mas não com o princípio de ensinar alguma disciplina e sim como recreação.

Por entender que a tecnologia embora com muita importância na vida diária das pessoas, ainda não pode substituir a essência das brincadeiras e dos jogos reais na vida das crianças, porque as mesmas têm a eficácia de desenvolver o físico, o intelecto e a cognição das pessoas, por meio dos vários movimentos que as brincadeiras e os jogos proporcionam.

### Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995/2000.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

ARANHA, Maria Lúcia Arruda. **Filosofia da educação**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Moderna, 1996.

BEECHICK, Ruth. **Como Ensinar Crianças do jardim de Infância: Compreendendo e Educando Crianças de 4 a 5 anos**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Olga, 2003.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado, 1988.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.

BRASIL/MEC. **Lei nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: 20 dez. 1996.

BRASIL. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990**. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Brasília, 13 jul. 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm). Acesso em: 10 jun. 2021.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

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

FRÖEBEL, Friedrich. **Cartas a uma mãe sobre a filosofia de Froebel Harris**, Nova Iorque/Londres D. Appleton and Company, 1912.

GADOTTI, Moacir. **Educação e poder: introdução à pedagogia do conflito**. 12ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2003.

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

KISHIMOTO, T.M. **O Jogo, o brinquedo, a brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: cortez, 1994.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo, Cortez, 2006.

MAFFIOLETTI, Leda. **Cantigas de roda**. 6. ed. Porto Alegre: Magister, 1995.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes necessários à educação do futuro**. 8ª ed. São Paulo: cortez: Brasília, DF: UNESCO, 2003.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

NÓVOA, A. (Coord.). **Professores e sua formação**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1995.

OLIVEIRA, Zilma Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo. SP: Cortez, 2006.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Zahar Editores, Rio de Janeiro:1975.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em perspectiva**. São Paulo: Tropical, 1999. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis. RJ: Vozes, 2001.

VALLE, Luiza Elena L. Ribeiro. [et al] organizadores. **Aprendizagem na Atualidade: Neuropsicologia e Desenvolvimento na Inclusão**. Ribeirão Preto. SP: Novo Conceito Editora, 2010.

Vygotsky, L. S. (1933). **Jogo e seu papel fundamental no desenvolvimento da Criança**. Soviet Psychology, 5, 6- 18, 1967.

Recebido em: 02 de dezembro de 2021.

Aceito em: 16 de dezembro de 2021.