**JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS: O LÚDICO E O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Ludimilla Neres Costa

**Resumo:** *Este trabalho* de pesquisa *tem por objetivo a reflexão dos professores que trabalham na escola Ricieri Berté no município de Santa Cruz do Xingu. Este trabalho* versa sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil e apresenta objetivos que procura nortear seu valor dentro das instituições, como método eficaz, pressupõe o desenvolvimento, a aprendizagem e o conhecimento adquirido pela própria criança em sua formação cognitiva e psicológica.

 *Neste trabalho, abordar-se-ão os conceitos deste instrumento educativo de forma a auxiliar os educadores a reconhecer importância dos jogos e brinquedos no desenvolvimento das crianças que freqüentam a educação infantil. Utilizou-se como fundamentação estudos de Froebe*l*, kishimoto*, *Santos*, Vigotsky *e outros autores que revelam em suas obras que o* lúdico aplicado a pratica pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

*Ao considerar as informações coletadas, percebe-se a necessidade de refletir sobre uma reformulação desse paradigma, no intuito de que haja uma maior e melhor utilização do lúdico para que ocorra um verdadeiro crescimento e desenvolvimento da criança no cotidiano da pré-escola no que se refere ao ato de aprender brincando.*

***Palavras-chaves****: educador. Lúdico. Jogos. Brincadeiras.*

 **INTRODUÇÃO**

Este trabalho de pesquisa versa sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil e apresenta objetivos que procura nortear seu valor dentro das instituições. Contudo, como método eficaz, pressupõe o desenvolvimento, a aprendizagem e o conhecimento adquirido pela própria criança em sua formação cognitiva e psicológica.

Nessa perspectiva, apresenta-se através de quatro capítulos, sendo que o primeiro aborda a contribuição dos jogos e das brincadeiras na formação do conhecimento adquirido pela criança ao longo dos anos; o segundo, refere-se ao lúdico na construção do desenvolvimento e da aprendizagem da criança; o terceiro, apresenta a importância do brincar e por último enfatiza o brincar livre e coordenado.

Na centralidade do assunto desenvolvido, a abordagem imbricada através do surgimento dos jogos no século XVI, comenta-se sobre os referenciais teóricos de autores que possuem idéias distintas no que se refere às contribuições dos jogos e brincadeiras. Desse modo, pressupõe-se a forma pela qual a criança se desenvolve em seus aspectos cognitivos, físicos e psicológicos através das atividades lúdicas.

Nessa perspectiva, Froebel (1782-1852), contribuiu de forma significativa com o processo pedagógico, ao considerar que a criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos. Tais idéias passaram a influenciar a educação infantil em todo o mundo. Desse modo, define-se então que, o brincar como atividade livre e espontânea, necessita de orientação mediada para com o desenvolvimento infantil.

Posteriormente, estudam-se outras hipóteses sobre a questão da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

 **A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA FORMAÇÃO DO CONHECIMENTO ADQUIRIDOS PELA CRIANÇA AO LONGO DOS ANOS**

Os jogos surgiram no século XVI, tendo seus primeiros estudos realizados em Roma e na Grécia, com o objetivo o aprendizado das letras. Esse interesse aumentou durante o período do cristianismo, que buscava uma educação disciplinadora, utilizando o método da memorização e obediência. A partir de então, os jogos passaram a ser mal vistos perante a sociedade.

Com o surgimento do Renascimento é que o jogo passa a ser importante no cotidiano dos jovens, como uma forma de diversão.

Jogo significa diversão, brincadeira. Como também serve para definir atividades individuais das crianças na construção com grupos, como por exemplo, grupos de canto ou dança.

A brincadeira foi introduzida no cotidiano infantil com o surgimento do jardim de infância através das idéias de Froebel (1782-1852 - primeiro filósofo a ver o uso de jogos para educar crianças pré-escolares) que considera que a criança desperta suas faculdades próprias mediante estímulos. Essas idéias influenciaram a educação infantil em todo o mundo.

A Companhia de Jesus usou o jogo educativo como recurso auxiliar de ensino para promover a educação e expandir o catolicismo.

Por muito tempo, na historia da humanidade, o brincar foi considerado como uma atividade que esteve ativamente presente na vida do ser humano e em especial, na vida da criança. Foram manifestações naturais que se perpetuaram, mas por outro lado, foram consideradas atividades desagradáveis e não relevante para que a ludicidade não tivesse prestígio na sociedade.

Kishimoto (*apud* Spodek e Saracho, 1990) relata que os Estados Unidos foi o exemplo inicial para vários países. Porém Missionários cristãos protestantes propagavam o jardim froebeliano em muitos países asiáticos e latino-americanos.

Portanto, acredita-se que referente às necessidades da diferença de crianças pobres e ricas, que o brincar contribui para o aprendizado de ambas, porém existe rejeição na noção do brincar não supervisionado como educação. Partindo dessa interpretação, fortalece a perspectiva do jogo educativo, do brincar orientado, tendo como meta à aquisição de conteúdos escolares.

As teorias froebelianas definem o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo. Os dons e os brinquedos, são objetos que subsidiam atividades docente, conhecidos hoje como materiais pedagógicos, que permite a aquisição de habilidades e conhecimentos, justificando os jogos educativos. Entende-se também, que a criança necessita de orientação para seu desenvolvimento. Cabe ao profissional da educação infantil, compreender que a educação é um ato intencional, contudo, a aquisição do conhecimento, requer a auto-atividade, capaz de gerar autodeterminação que se processa especialmente pelo brincar.

 É importante a criança brincar, pois ela se desenvolverá permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si mesma e do mundo que a cerca (MALUF, 2005; p.20).

Percebe-se que o brincar possui um grande significado social, no desenvolvimento infantil. Durante o envolvimento das crianças, suas ações nas brincadeiras, estas se socializam com as demais crianças, participando ativamente de atividades propostas pelo profissional de educação infantil, possibilitando-as a garantir o desenvolvimento da sua própria autonomia. Segundo SANTOS, (2002; p.111) “...o brincar é enfocado tanto como fenômeno filosófico, como sociológico, psicológico...pedagógico e também por outros ângulos de abrangência mais restrita e particularizada”.

 Portanto, o professor ao utilizar a brincadeira em sua prática pedagógica, durante situações de aprendizagem para com a criança, possibilita o desenvolvimento da mesma em todos os aspectos: social, cognitivo, afetivo, cultural e físico.

 Nesse sentido, Vigotsky afirma que: “A brincadeira leva a criança a penetrar no mundo social e cultural e faz da prática pedagógica uma ação mágica, pois é pela ludicidade que os significados se constituem”. (Vigotsky, 1989, p. 19).

De acordo com os pressupostos citados, a educação infantil privilegia os aspectos do brincar na atualidade. Fato este o porquê se inserem com maior intensidade tais procedimentos nessas instituições. Os esforços somados a partir dos estudos realizados, convergem em mesma direção, o que se propõe no caráter das teorizações acima.

 **O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO DESENVOLVIMENTO E DA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA**

Para Kishimoto Apud Santos (1997), a descoberta da infância se dá a partir da associação da criança ao ato de brincar. Sua dimensão ou seja, a da criança, está sempre presente quando, analisam os brinquedos e as brincadeiras.

O brinquedo, como objeto de suporte para a brincadeira, supõe relação íntima com a criança e implica um sistema de regras que organize sua utilização adequada e cognitiva. Dessa forma, ele estimula a representação, idealização e a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Piaget (1998), diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, conforme o que nos dita Aguiar (1977), indispensável à prática educativa.

A “brincadeira” é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo no momento em que mergulha na ação lúdica. Pode-se, então, dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Ao desenvolver o conteúdo mediante a proposição de atividades lúdicas, o educador está trabalhando com o processo de construção do conhecimento, respeitando o estágio do desenvolvimento no qual a criança se encontra, de forma agradável e significativa.

Como mencionado anteriormente, houve uma grande evolução nos acessórios para brincadeiras de criança. Essa evolução nos brinquedos cria a necessidade de adequar os materiais e o espaço da brincadeira para que contribuam para o seu desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem que se perca a característica do brincar como ação livre, iniciada e mantida pela criança.

A importância do ato de brincar fica clara nas palavras do autor 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 (Nicolau, 1988, p. 78).

O lúdico aplicado a pratica pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

Cunha (1994), ressalta que a brincadeira oferece uma ‘’situação de aprendizagem delicada’’, isto é, o educador precisa ser capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidades para que envolva em seu processo, ou do contrario perde-se a riqueza que o lúdico representa.

Nesse sentido é de responsabilidade do educador, na educação infantil proporcionar as crianças brincadeiras que possam contribuir para o seu desenvolvimento psicosocial e consequentemente para a sua educação.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma seria e usado de maneira correta, pois como afirma ALMEIDA (1994), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-lo.

Sendo que o papel do educador é, intervir de uma forma adequada, deixando que o aluno adquira conhecimentos e habilidades; suas atividades visam sempre um resultado, e uma ação dirigida para a busca de finalidades pedagógicas.

Conceber o lúdico como atividade apenas de prazer e diversão, negando seu caráter educativo é uma concepção ingênua e sem fundamento. A educação lúdica é uma ação inerente na criança, e no adulto aparece sempre, como uma forma transacional em direção a algum conhecimento.

A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida situações relacionadas com sua realidade, ou seja, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades.

**A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR**

Brincar é uma atividade cotidiana na vida das crianças. É no brincar a forma pela qual ela resolve a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que vive e que é, eminentemente, um mundo dos adultos. Através da brincadeira a criança expressa sua forma de representação da realidade.

Sobre a importância do ato de brincar para o desenvolvimento psíquico do ser humano, Bettelheim afirma que:

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é uma linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (Bettelheim, 1984,p. 105)

A criança quando brinca cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo do adulto. Enquanto brinca, seu conhecimento sobre o mundo se amplia, uma vez que ela pode fazer de conta e colocar-se no lugar do adulto.

Na brincadeira a criança assume diferentes papéis e nessa representação age, frente à realidade, de maneira não liberal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumindo, utilizando-se de objetos substitutos.

Como se pode ver o jogo é uma atividade que tem sua própria razão de ser e contem, em si mesma, o seu objetivo. Entretanto é fundamental diferenciar as formas de jogo nas fases da infância. Para uma criança o ato de brincar possui muitos significados, atendendo suas necessidades de exploração dos objetos.

Segundo Vigotsky (1998, p. 96) os objetos ditam a ela a ação que deve ser executada. Por isso, quando vê uma cadeira ela se assenta, uma escada é para subir e uma vassoura para varrer.

À medida que cresce, sustentada pelas imagens mentais que já se formou, a criança utiliza se do jogo simbólico para criar significados aos objetos e aos espaços.

Brougére (1998, p.138) também diz que “... o mundo do tempo livre das crianças, especialmente de seus jogos é cheio de sentido e significações, e é simbólico”. Ou seja, a criança, ao brincar, transfere ou transforma suas ações (simbólicas) para o mundo real.

O significado da atividade lúdica para a criança está ligado a vários aspectos: o primeiro deles, é o prazer de brincar livremente; e segue-se o desenvolvimento físico que exige um gasto de energia para a manutenção diária do equilíbrio, do controle da agressividade, a experimentação pessoal em habilidades e papéis diversificados; a compreensão e incorporação de conceitos, a realização simbólica dos desejos, a repetição das brincadeiras que permitem superar as dificuldades individuais, a interação e a adaptação ao grupo social, entre outros.

As brincadeiras variam de uma região para outra e adquirem peculiaridades regionais ou locais. No entanto, é possível reconhecer uma mesma brincadeira e identificar as variantes fusões ocorridas no decorrer do tempo. Muitas atividades desaparecem quando deixam de ser funcionais aos grupos lúdicos, podendo vir a reaparecer em novas combinações.

Existe uma pluralidade de ações lúdicas praticadas espontaneamente pelas crianças. Elas contribuem para o desenvolvimento de habilidades psicomotoras, cognitivas e também para a afetividade recíproca, e a interação social, estabelecendo laços de amizade entre os companheiros, nas brincadeiras a criança experimenta sentimentos diferentes (amor, confiança, solidariedade, união, proteção; mas, pode também sentir inveja, frustrações, rejeição, entre outros). Quase sempre existe o incentivo à curiosidade, ao estímulo, à descoberta, à competição, propondo vivências que traduzem simbolismos do mundo adulto e do mundo infantil, onde a criança interage, busca soluções, coloca-se inteira, manipula problemas, descobre caminhos e desenvolve-se como ser social. Assim exige-se a sua participação ativa no processo para um crescimento sadio, liberador de energias e de conflitos, onde o equilíbrio pode ser encontrado no dia a dia.

Nesse sentido, Froebel define o brincar como ação livre da criança, a adoção da supervisão relaciona-se com o interesse em concebê-lo como forma eficaz de gerar unidade ideológica e social em população ética e classes sociais distintas.

 **O BRINCAR LIVRE E COORDENADO**

De acordo com a teoria de Froebel, ao levar em conta o brincar como uma atividade voluntária das crianças, pode-se ver que e nesse momento em que se abrem caminhos para o ensino, seja como atividade livre ou orientada. Segundo as idéias formadas pelo autor a respeito da educação, podemos perceber que o homem e a sociedade estão ligados diretamente ou indiretamente ao brincar. Em sua conjectura coloca o brincar como proposta para educar e desenvolver a criança, reafirmando ainda que o brincar relaciona os objetos culturais e a natureza, preparando-os para o mundo espiritual. Desta maneira, o brincar livre e voluntário serve para o desenvolvimento das características da criança como: seu corpo físico, moral, cognitivo, entre outros. Portanto podemos perceber que a criança necessita de orientação para melhor aproveitar sua fase de desenvolvimento.

[...] A brincadeira é uma atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típico da vida humana enquanto todo – da vida natural/interna do homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, e paz com o mundo (...) A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção de seu bem e dos outros... O brincar, em qualquer tempo, não é trivial, é altamente sério e de profunda significação” (Kishimoto, 1999, *apud* Froebel, p.23).

No cotidiano escolar o brincar acontece de forma livre e coordenada. No entanto para entendê-los melhor é necessário estudar cada um deles apesar dos mesmos processarem-se juntos. O brincar livre acontece de maneira voluntária onde a criança escolhe como e onde vai brincar sem a mediação do professor ou monitor. Como exemplo, pode-se citar as brincadeiras de faz de conta onde um pedaço de madeira vira um cavalo, uma lata vira um carrinho e muito mais o que uma criança pode imaginar.

Através das crianças pode-se observar que o brincar livre fornece o domínio de materiais, da imaginação, da exploração de momentos vividos ou imaginados, onde elas são capazes não só imitar a vida, mas também transformando e aprendendo a lidar com o mundo constituindo assim o seu eu.

A brincadeira infantil faz com que a criança viva e reviva suas alegrias, seus conflitos e seus medos, buscando do seu jeito maneiras de transformar a realidade.

O educador deve, nesse período, variar as atividades e os brinquedos oferecidos para a criança, deixando que elas busquem e criem situações através das brincadeiras. Como exemplo, os encaixes, as sucatas, as fantasias, os fantoches, as máscaras, as caixas, entre outros, possibilitam que elas inventem diferentes formas de brincar com os objetos.

Nas brincadeiras coordenadas, o papel do educador e ser o de mediador, proporcionando a socialização, a integração e a participação das crianças envolvidas, atribuindo a elas atos de respeito, aceitação, confiança e conhecimento, maior da realidade social e cultural. Além de dar oportunidade para novos conhecimentos através da exploração de diferentes brinquedos e objetos. Desta forma podemos ver que e necessário que o professor elabore um planejamento para que se tenha um caminho a ser seguido com uma meta a ser comprida dividindo o tempo e o espaço das brincadeiras.

De acordo com as idéias Piagetianas podemos ensinar e aprender com os alunos, pois o ato de ensinar é acompanhado do ato de aprender, onde o professor também aprende em sala de aula e as crianças deixam de ser vistos como ser passivo que apenas recebem o absorvem o que e lhes ensinado.

Para que os jogos e brincadeiras auxiliem na formação da construção do conhecimento, devemos elabora brincadeira que dêem oportunidade de sugestão e opinião para as crianças desenvolvendo assim sua própria autonomia.

Como se observa, a melhor forma de trabalhar com as crianças são em grupo, pois elas são conduzidas pelo educador, a fim de realizarem as atividades propostas, cumprindo as metas de socialização e aprendizagem desejada para esse período de desenvolvimento.

Na maioria das vezes o espaço escolar é dividido, onde são desenvolvidas atividades que limitam o número de participantes, conforme propõem o educador. Como exemplo, pode-se citar os diversos espaços definidos para: o desenho, a pintura, a reflexão entre outros.

Dentro dos grupos, os objetivos básicos trabalhados podem assim ser definidos:

* Dar oportunidade para o aluno quanto a escolha das atividades;
* Incentivo à participação;
* Induzi-los a cuidar do material individual e coletivo;
* Manter a organização do grupo e dos materiais utilizados nas atividades;
* Respeitar aos colegas e ao (a) professor (a);
* Saber dividir os materiais e expor suas idéias.

Contudo, podemos relatar que a escola é responsável por propiciar momentos de recreação através dos jogos e brincadeiras promovendo a inclusão social das crianças com o mundo.

 **Considerações Finais**

Esse Projeto de pesquisa que aborda, entre outros aspectos, uma variedade de pressupostos bibliográficos, mediante consultas, que possibilitaram aos educadores novos olhares sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

Foram obtidas informações referentes à história dos jogos e brincadeiras para com o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, conclui-se que o brincar como atividade livre e espontânea é responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo. Diante disso, percebem-se a Importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil na relação educador/criança/aprendizado, para a promoção dos aspectos cognitivos e psicológicos a partir dos pressupostos teóricos nas respectivas abordagens da Educação Infantil.

Foi possível apreender, por meio do embasamento teórico, que diante da visão histórica e social o brincar é de suma importância para o processo cognitivo e psicológico da criança, fonte de desenvolvimento e aprendizagem, permeada nas relações cotidianas, vai construindo sua identidade, a imagem de si mesma e do mundo que a cerca, segundo comenta MALUF (2005; p.20).

Nessa linha de pensamento, ANDRADE (14995, p.83) afirma a importância do brincar: “Esquecê-lo, seria afastar-se da criança, abstrair aquilo que traz em si a própria noção de infância”.

Nesse sentido, dá-se a necessidade de considerar a importância dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil, na relação Educador/Criança/Aprendizado, para que o lúdico possa acontecer de forma dinâmica, espontânea, interessante, entendendo que os mesmos possuem valores na educação infantil como método eficaz para a formação do conhecimento adquirido pela própria criança.

Sendo assim, é essencial que os educadores reflitam sobre a função humanizadora do brincar, reconhecendo que tanto a escola quanto aluno e professor são sujeitos ativos no processo de constituição de conhecimentos culturais, entendendo que é preciso intervir de uma forma adequada, deixando que o aluno adquira conhecimentos e habilidades, sendo que suas atividades visam sempre um resultado, e uma ação dirigida para a busca de finalidades pedagógicas.

Diante disso, cabe ao educador incorporar a ludicidade na prática pedagógica, o que contribui significativamente para a aprendizagem da criança, como também possibilita ao mesmo tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas, dando ênfase ao brincar coordenado, que para tal as atividades e os brinquedos oferecidos para a criança precisam ser variados, deixando que elas busquem e crie situações através das brincadeiras, afim de que a mesma construa sua própria autonomia.

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, A. M. O. *O lúdico e a construção do conhecimento: uma proposta pedagógica construtivista*. Prefeitura Municipal de Monte Mor, Departamento de Educação, 1992.

ANDRADE, D. B. S. F. ***O Lugar Feminino:*** Um estudo em representações sociais. Coleção Educação e Psicologia, vol. 8, Cuiabá: edUFMT/FAPEMAT, 2007.

BROUGÉRE, G. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia C. Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (*apud* Froebel). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.* 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, Tizuko Morchida. *Jogos Infantis*: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, T. M. *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. *Brincar Prazer e Aprendizado*. Ed. Vozes, Rio de Janeiro, 2005.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

ROJAS, Juciara. *Jogos, Brinquedos e Brincadeiras:* O Lúdico e o Processo de Desenvolvimento Infantil.