

A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança: o brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil

(The importance of the play for children's development: the play as a learning tool in kindergarten)

Francielly Aparecida Gumieri¹ Vanessa Cristina Treviso²

¹ (G) Centro Universitário UNIFAFIBE – Bebedouro SP
Franciellygumieri@hotmail.com

² (O) Centro Universitário UNIFAFIBE – Bebedouro SP
vctre@ig.com.br

Abstract. *In order to discuss about the importance of the play in child development from the perspective of playing as one of the most important learning tools for children aged to early childhood education, this article intends, through literature, explain about this theme so important in the educational field in recent decades. Strengthening further the role of professor of early childhood education in this process and how this professional may contribute to the integral development of children from 0 to 5 years through playful proposals permeated by games, toys, games. Thus, the work is organized into three chapters and talks mainly about the play as a learning tool in childhood.*

Keywords. *play; childhood education; development; learning.*

Resumo. *Objetivando discutir a respeito da importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, sob a perspectiva do brincar como uma das mais importantes ferramentas de aprendizagem para crianças em idade compreendida à Educação Infantil, o presente artigo intenciona, por meio de levantamento bibliográfico, explanar a respeito desta temática tão importante no campo educacional nas últimas décadas. Reforçando ainda, o papel do professor de Educação Infantil neste processo e como este profissional pode contribuir para o desenvolvimento integral de crianças de 0 a 5 anos através de propostas lúdicas permeadas por jogos, brinquedos, brincadeiras. Assim, o trabalho organiza-se em três capítulos e discorre, principalmente, sobre o brincar como ferramenta de aprendizagem na infância e, demonstra, através das considerações tecidas ao longo da pesquisa, que o brincar é algo essencial para o desenvolvimento integral da criança e precisa, a todo o momento, ser valorizado e incentivado pelos adultos que a rodeiam.*

Palavras-chave. *Brincar, Educação Infantil, desenvolvimento, aprendizagem;*

1. Introdução

Considerando que durante muito tempo a criança foi vista como apenas um ser em miniatura e desconsiderada em todas as suas necessidades e particularidades, pode-se argumentar que as concepções e idéias em torno do que é infância e de como a criança deve ser vista e inserida na sociedade a que pertence, de modo geral, sofreram inúmeras modificações ao longo das décadas (ÀRIES, 1981).

Desde então, refletir acerca das necessidades e características próprias desta fase de desenvolvimento do ser humano, tornou-se uma das mais importantes buscas de estudiosos, professores, pais e demais pessoas interessadas no processo de desenvolvimento infantil.

Desde então, refletir acerca das necessidades e características próprias desta fase de desenvolvimento do ser humano, tornou-se uma das mais importantes buscas de estudiosos, professores, pais e demais pessoas interessadas no processo de desenvolvimento infantil.

Sendo assim, a presente pesquisa, sob cunho investigativo, põe-se a discutir, refletir e analisar a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil. Dando ênfase na possibilidade de utilização do brincar como ferramenta de aprendizagem e de como o profissional da educação pode contribuir com este processo.

Por meio de revisões bibliográficas e acesso a fontes científicas de pesquisa, o trabalho organiza-se da seguinte forma: o primeiro capítulo traz definições e conceitos em torno do lúdico e demais elementos ligados ao universo infantil. O segundo trata da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança e, o terceiro capítulo, da possibilidade de utilização do brincar como ferramenta de aprendizagem em ambiente escolar e qual o papel do professor neste contexto.

Frente ao exposto, o presente trabalho busca fundamentações teóricas em diversas fontes e estrutura-se sob a perspectiva de autores como Silva (2011), Fernandes (2013), Souza (2012), Kishimoto (2001) e diversos outros que trataram do assunto sob o aspecto de ressaltar o ato de brincar, bem como o jogo, o brinquedo e a brincadeira, como ferramentas de aprendizagem e desenvolvimento infantil.

2. O lúdico e o universo infantil: definições e conceitos

Antes de propor futuras discussões e explanar a respeito do brincar como ferramenta de aprendizagem na Educação Infantil, torna-se pertinente, num primeiro momento, discorrer a respeito de definições a respeito de termos como lúdico, ludicidade, brinquedo, brincadeira e jogo.

Destacando, antes de tudo, que o ato de brincar, como elemento cultural, sempre fez parte da história da humanidade e, por isso, ao longo dos anos, mediante contextos históricos e sociais, os termos relativos a esta atividade lúdica sofreram inúmeras modificações e receberam denominações variadas.

Assim, pensando numa aceita definição do termo lúdico, tem-se que:

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.12).

Considerando ainda, que o termo em questão origina-se da palavra em latim *ludos*, que pode significar jogo, brinquedo, ou qualquer outra atividade que divirta ou distraia aquele que a pratica ou manipula (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.11).

Ainda nesta mesma linha de pensamento, pode-se conceber que:

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Passando a necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (SILVA, 2011, p.16).

É interessante pensar que a atividade lúdica em si, esteve presente desde os primórdios da humanidade. Modificando-se e aperfeiçoando-se aos contextos, necessidades e interesses de cada época.

Contudo, apesar das modificações sofridas e das variadas definições determinadas ao termo *lúdico* e todas as implicações que acarreta esta atividade cultural e humana nunca perdeu sua essência primordial: transmitir, assegurar, conservar e representar a história e cultura de um povo, em dado momento e contexto histórico, de forma expressiva, prazerosa e significativa (CREPALDI, 2010).

Sobre isso, reflete-se nas considerações de Luckesi (2007), que, lembrado por Fernandes (2013, p.3) ressalta que “[...] a atividade lúdica é um “fazer” humano mais amplo, que se relaciona não apenas à presença das brincadeiras ou jogos, mas também a uma atitude verdadeira do sujeito envolvido na ação”.

Reforçando ainda que:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (SILVA, 2011, p.20).

Sobre os elementos lúdicos ligados ao ato de brincar, e acordo com o dicionário Aurélio, têm-se as seguintes definições:

Lúdico: relativo a jogos, brinquedos e divertimentos;

Brinquedo: 1. Objeto para as crianças brincarem. 2. Jogo de criança; brincadeira;

Brincar: 1. Divertir-se infantilmente. 2. Divertir-se, entreter-se. [...]

Brincadeira: 1. Ato ou efeito de brincar. [...]

Jogo: 1. Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2. Passatempo. [...] (FERREIRA, 2002, p.12).

Definindo-se ainda, aos termos em questão, de acordo com Peranzoni et al (2013) remetendo-se às idéias de Bertoldo (2000):

- **Jogo:** ação de jogar, folguedo, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de azar, jogo de empurra.

- **Brinquedo:** objeto destinado a divertir uma criança.

-**Brincadeira:** ação de brincar, divertimento, gracejo, zombaria, festinha entre os amigos e parentes (BERTOLDO, 2000 apud PERANZONI et al., 2013, p.01).

Peranzoni et al (2013, p.2) referenciando Miranda (2001), concebe, basicamente que “o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo”.

Reforçando o até aqui referido, infere-se que:

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentido do jogo, pois, conota criança que tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. É a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode se dizer que é lúdico em ação. Dessa forma, *brinquedo e brincadeira* relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. (KISHIMOTO, 2001, p.11).

Acrescentando também que, em relação ao jogo, mesmo que recebam a mesma denominação, possuem especificidades e objetivos diferentes. Visto que, o jogo revela-se como um conjunto de estruturas linguísticas que, dentro de um contexto social, assume regras e possuem objetivos pré-determinados (KISHIMOTO, 2001).

Para o psicanalista Winnicott (1975), ao tratar sobre os fenômenos internos pelos quais o indivíduo se submete ao brincar, referenciado por Daniela e Max Haetinger (2013), “somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que este indivíduo descobre o seu eu” (WINNICOTT, 1975 apud HAETINGER, D; HAETINGUER; M, 2013, p.49).

Ou seja, infere-se que os termos brinquedo, brincadeira e jogo, ainda que distintos, trazem em si a idéia de diversão, prazer e atividade completa, que por si só já é capaz de mobilizar estruturas únicas. Ou seja, por meio destes elementos o indivíduo já tem acesso a estruturas imaginárias, psicológicas e emocionais que fazem com que compreenda, interfira e até mesmo transforme sua realidade sem de fato estar vivenciando-a.

E é sobre esta possibilidade de influência na vida do indivíduo e em seu processo de desenvolvimento que se trata o próximo tópico.

2. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança

Desde as primeiras formas de contato com a cultura e meio social, os aspectos lúdicos envolvidos nas relações humanas já se manifestam e constituem-se parte importante da vida, estrutura, formação pessoal e social do indivíduo que a descobre.

Sobre isso, interessante refletir que:

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo brincar ou jogar, ela aprende com a mãe e os familiares na medida em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica a repetição de ações apenas por prazer. É desse primeiro contato com o lúdico que começa a ser gerado o raciocínio, e sua contínua utilização propicia a ampliação dos conhecimentos (SOUZA, 2012, p.83).

Assim, pensar o lúdico como uma das mais importantes ferramentas de aprendizagem na infância e como principal meio de integração e socialização da criança é de extrema relevância, principalmente àqueles interessados no processo de desenvolvimento infantil.

Francisco (2011, p. 06), apoiada nas ideias de Vygotsky (1998) relembra que, “mediante a atividade lúdica a criança é levada a imitar o comportamento e a linguagem dos adultos, para isso mobiliza a atenção, a memória, a imaginação, dentre outras funções psíquicas superiores”.

Destacando ainda que:

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1998 apud FRANCISCO, 2011, p.12).

Isto é, por meio do ato simbólico envolvido no brincar a criança adquire posturas, comportamentos e concepções diferentes das que se utilizada na realidade.

Em outras palavras:

É por meio do brinquedo que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente. Ao brincar e criar uma situação imaginária, a criança pode assumir diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal, ou um herói televisivo; ela pode mudar o seu comportamento e agir e se comportar como se ela fosse mais velho do que realmente é, pois ao representar o papel de “mãe”, ela irá seguir as regras de comportamento maternal, porque agora ela pode ser a “mãe”, e ela procura agir como uma mãe age. É no brinquedo que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra (VYGOTSKY; LEONTIEV, 1998 apud FRANCISCO, 2011, p.02).

Assim, parte-se da premissa de que o brincar representa uma das atividades mais importantes que a criança executa em sua infância. Uma vez que, por meio da simplicidade e espontaneidade com que esta criança organiza suas ações durante a brincadeira, torna-se possível, interiormente, estabelecer, aprimorar e desenvolver estruturas cognitivas, físicas, afetivas e sociais sem as quais seu desenvolvimento estaria parcialmente comprometido.

Objetivando assegurar o acima referido, tem-se que:

[...] as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINI, 1994 apud DELLABONA; MENDES, 2004, p.110).

Luckesi (2005) remetendo-se à dimensão da ludicidade no comportamento e desenvolvimento humano, tanto na esfera pessoal quanto social, nas palavras de Silva (2011), enfatiza que:

Em uma atividade lúdica, estamos plenos, inteiros nesse momento. Enquanto estamos participando de uma atividade verdadeiramente lúdica, não há lugar para outra coisa além dessa atividade. Não se tem divisão, se está inteiro, pleno, flexível, alegre, saudável. Poderá ocorrer, de se estar em meio a uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estar dividido com outra coisa, mas aí, com certeza, não vai estar verdadeiramente participando dessa atividade, então a atividade não será plena, e por isso, não será lúdica (LUCKESI, 2005 apud SILVA, 2011, p.17).

Desta forma, a atividade lúdica apresenta-se extremamente expressiva e significativa no que se relaciona ao comportamento e ao convívio social. Posto que, como elemento que atua na esfera pessoal e coletiva, o lúdico ao comportar-se como elemento intenso e de envolvimento pleno por parte daquele que o pratica, estabelece conexões e mobiliza estruturas fundamentais para o desenvolvimento e aprimoramento de estruturas ligadas à afetividade, emoção, cognição, entre outras.

Em relação a esta intensidade com que a atividade lúdica se dá, e as influências que acarretam na vida do indivíduo, torna-se pertinente pensar ainda que não são apenas as crianças que se interessam e necessitam da atividade lúdica e suas implicações para desenvolver-se e descobrir-se como ser social.

Sendo que, ao adulto, brincar e entreter-se em atividades lúdicas variadas também é algo que favorece, amplia e aprimora estruturas e habilidade que, além de contribuir com seu

desenvolvimento pessoal, influem em seu relacionamento com os que convivem e com o meio que o cerca.

Daniela e Haetinger (2013) citando Gersos (2001), a este respeito, discorrem que:

A importância da relação do ser humano com o brinquedo é fundamental para o desenvolvimento de um ser equilibrado em suas relações com o mundo que o cerca. Quando a criança brinca, ela transporta suas fantasias para o mundo real e automaticamente prepara-se para este mundo. Quando o adulto brinca, ele foge do mundo real e passa a viver na fantasia da brincadeira (GERSOS, 2001 apud HAETINGER, D; HAETINGER, M., 2013, p.57).

Considerações estas que reforçam a ideia de que o ato de brincar, para a criança, representa uma das mais ricas e significativas oportunidades de desenvolvimento e aprendizagem. Já que é por meio do ato simbólico que a criança compreende e transforma sua realidade.

Percebe-se então que, em qualquer idade, a atividade lúdica favorece a “aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento” (LEAL, 2011, p.13).

Entretanto, é incontestável que na infância o ato de brincar apresenta-se muito mais intenso e necessário. Uma vez que, em constante processo desenvolvimento e descoberta a respeito do funcionamento e das características do mundo ao qual pertence, a criança descobre-se e aprende a interagir e modificar sua realidade por meio da ludicidade possibilitada pela brincadeira.

A este respeito, interessante acrescentar que:

A afinidade da brincadeira infantil com a natureza da própria criança tem reconhecimento histórico, por isso, vem sendo tema de inúmeras pesquisas e estudos ao longo dos anos. É interessante destacar que em todas as concepções teóricas sobre o desenvolvimento e educação da criança pequena e na literatura em geral, a brincadeira aparece como um importante recurso na construção de conhecimentos e desenvolvimento integral. A brincadeira é a atividade que faz parte do cotidiano de qualquer criança, independente do local onde vive, dos recursos disponíveis, do grupo social e da cultura da qual faça parte, todas as crianças brincam (PEDROZO et.al., 2011, p.01).

Na infância, brincar revela-se como uma das necessidades básicas mais importantes para o desenvolvimento integral da criança, comparando-se, por exemplo, ao ato de alimentar-se ou até mesmo vestir-se. Justificando tal importância pelo fato de que por meio do brincar a

criança “satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo” (DELLABONA; MENDES, 2004, p.107).

Desta forma, considera-se que:

É através do brincar que a criança se humaniza, aprendendo a criar vínculos afetivos, bem como a construção de sua autonomia e sociabilidade, enfrenta o desafio de aprender a andar com as próprias pernas e a pensar com sua própria cabeça (FERNANDES, 2013, p.05).

Apoiando-se nos ensinamentos de Jean Piaget (1978) a respeito do lúdico no desenvolvimento infantil, Souza (2012) relata que nos primeiros anos de vida, quando o bebê encontra-se na fase denominada sensório motora (0 – 2 anos), o jogo de exercício, ou seja, o brincar, apresenta-se como uma forma de explorar e conhecer o mundo e seu próprio corpo, auxiliando o desenvolvimento das ações e inteligência prática.

Na fase pré- operatória (2 aos 6 anos) a atividade lúdica passa a assumir uma nova vertente e a criança passa a sujeitar objetos à sua própria fantasia. Ou seja, inicia-se o que Piaget chama de “jogo simbólico” e que auxilia a criança na “compensação, realização de desejos, liquidação de conflitos, etc” (PIAGET, 1978 apud SOUZA, 2012, p.85).

Sobre isso, interessante refletir que:

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo brincar ou jogar, ela aprende com a mãe e os familiares na medida em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica a repetição de ações apenas por prazer. É desse primeiro contato com o lúdico que começa a ser gerado o raciocínio, e sua contínua utilização propicia a ampliação dos conhecimentos (SOUZA, 2012, p.83).

Tem início a assimilação da realidade e a construção de significados, relacionando a fantasia com o real. É o início do desenvolvimento da inteligência, da imaginação, do pensamento guiado por uma busca de prazer que possibilita assimilar a realidade integral, incorporá-la, revivê-la, dominá-la ou compensá-la de forma adequada para a estrutura mental da criança que ainda apresenta o pensamento em construção. Outro fator importante que Piaget chama a atenção nessa fase é que o lúdico cria meios pelos quais a criança satisfaz o seu egocentrismo, pela imaginação. Nela a criança pode subordinar tudo a sua vontade. É por essa razão que a atividade lúdica deve ser estimulada desde a infância, deve-se utilizá-la como auxiliar para a construção de um bom desenvolvimento (SOUZA, 2012, p.85).

Daí em diante, com a conquista de estruturas cognitivas mais sofisticadas e com o raciocínio lógico, criatividade, autonomia e tantas outras habilidades cognitivas e sociais mais aprimoradas e desenvolvidas, o brincar, na vertente dos jogos, apresentam-se como ferramentas de convívio social (exemplo: jogos de regras).

Frente ao exposto, reforça-se a ideia do brincar, e da atividade lúdica em si, como uma necessidade biológica, cultural, social e emocional da criança. E, que longe de ser uma atividade de simples passatempo ou entretenimento, na infância, representa a ampla possibilidade de adquirir e aprimorar estruturas fundamentais para o seu desenvolvimento como ser humano como será abordado na sequência.

Ressaltando que, principalmente na Educação Infantil, o brincar tem ganhado um significativo destaque no que diz respeito à busca por novas estratégias de ensino e aprendizagem.

3. O brincar como estratégia de aprendizagem infantil e o papel do professor

Vive-se em uma sociedade em que as mídias digitais têm tomado o espaço do lúdico tanto na infância quanto na vida adulta de milhares de indivíduos ao redor do mundo. Desta forma, na ânsia por resgatar práticas culturais tradicionais e incentivar novas formas de aprendizagem dentro e fora das escolas, nas últimas décadas, o brincar, e os aspectos lúdicos envolvidos nesta atividade inerente ao ser humano, ganharam espaço nas rodas de discussões envolvendo educadores e profissionais da área e, passou a ser visto como uma das mais eficientes e interessantes ferramentas de aprendizagem para as gerações atuais.

Considerando que, por meio do lúdico, como já tratado anteriormente, é possível alcançar altos níveis de desenvolvimento, em vários aspectos, e, quando tratado com a real dimensão que assume, melhorar significativamente os índices de qualidade da educação, de forma geral.

Visto que, esta atividade assume várias vertentes e destaca-se como interessante objeto de estudo aos interessados no processo de desenvolvimento cultural, histórico e biológico do ser humano, como explanado a seguir:

- do ponto de vista filosófico, o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor à racionalidade. A emoção deverá estar junto na ação humana tanto quanto a razão;
 - do ponto de vista sociológico, o brincar tem sido visto como a forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Brincando, a criança vai assimilando crenças, costumes, regras, leis e hábitos do meio em que vive;
 - do ponto de vista psicológico, o brincar está presente em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento;
 - do ponto de vista da criatividade, tanto o ato de brincar como o ato criativo estão centrados na busca do “eu”. É no brincar que se pode ser criativo, e é no criar que se brinca com as imagens e signos fazendo uso do próprio potencial;
- do ponto de vista pedagógico, o brincar tem-se revelado como uma estratégia poderosa para a criança aprender (SILVA, 1999 apud DELLABONA; MENDES, 2004, p.108).

Pensando na brincadeira como uma forma de promover aprendizagens à criança pequena, cabe ressaltar que somente na década de 1990 é que a Educação Infantil passou a ser vista como um dos mais importantes níveis de ensino e etapa fundamental para o desenvolvimento do ser humano como ser social e completo. E, passou-se a assumir a concepção de que a instituição de educação infantil, muito mais do que oferecer cuidados ligados à higiene e saúde, dentre outras recomendações deveria portar-se da seguinte forma:

A instituição de educação infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a freqüentam, indiscriminadamente, elementos da cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social. Cumpre um papel socializador, propiciando o desenvolvimento da identidade das crianças, por meio de aprendizagens diversificadas, realizadas em situações de interação. 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 (BRASIL, 1998, p.23).

Frente às considerações tecidas ao logo deste estudo em relação à influência do lúdico no processo de desenvolvimento humano, principalmente na infância, torna-se pertinente lembrar que, no caso da Educação Infantil, cabe ao professor, como mediador de aprendizagens, oportunizar situações em que o brincar seja privilegiado e valorizado como estratégia de aprendizagem.

Sendo assim, um dos documentos norteadores das práticas desenvolvidas nesta modalidade de ensino, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998), revela claramente este papel por meio de considerações como:

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, 1998, p.28).

Desta forma, percebe-se que as intervenções e observações feitas pelo adulto, neste caso o professor, funcionam como suporte para que as habilidades e capacidades já adquiridas e articuladas no momento da brincadeira sejam potencializadas e aperfeiçoadas dentro dos objetivos propostos.

Logo, torna-se possível inferir que o brincar dentro das práticas vivenciadas na educação infantil, muito mais do que um simples “passatempo”, quando intencionada e planejada pelo professor, pode revelar-se fundamental para compreender e auxiliar o desenvolvimento global de crianças atendidas na faixa etária de 0 a 5 anos.

Sobre isso, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) ainda destaca que:

A intervenção do professor é necessária para que, na instituição de educação infantil, as crianças possam, em situações de interação social ou sozinhas, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos, dos códigos sociais e das diferentes linguagens, por meio da expressão e comunicação de sentimentos e idéias, da experimentação, da reflexão, da elaboração de perguntas e respostas, da construção de objetos e brinquedos etc. Para isso, o professor deve conhecer e considerar as singularidades das crianças de diferentes idades, assim como a diversidade de hábitos, costumes, valores, crenças, etnias etc. das crianças com as quais trabalha respeitando suas diferenças e ampliando suas pautas de socialização.

Nessa perspectiva, o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um

ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas (BRASIL, 1998, p.30).

Dias (2013) ressalta em seus escritos que a intencionalidade das práticas lúdicas dentro do ambiente escolar, em qualquer nível de ensino, possibilita a abordagem contextualizada e significativa de vários conteúdos e propostas contempladas no currículo. Contudo, a autora alerta para o fato de que incluir práticas lúdicas como ferramenta de aprendizagem na rotina escolar:

[...] exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas (DIAS, 2013, p.04).

Posto isto, e tecidas as devidas reflexões a respeito da importância desta atividade para o desenvolvimento humano em geral e como ela pode ser utilizada, com o apoio do profissional da educação, como ferramenta de aprendizagem, seguem as considerações finais.

4. Considerações finais

Sabe-se que é na infância que a criança adquire estruturas, conquista habilidades e aprimora capacidades que influenciarão todo seu processo de desenvolvimento e vida adulta de forma positiva ou negativa, de acordo com o contexto em que está inserida neste período.

Assim, partindo desta premissa, pensar estratégias que favoreçam, intensifiquem, e aprimorem as aprendizagens já adquiridas pelas crianças e fundamentais para seu desenvolvimento como indivíduo, torna-se algo extremamente relevante e passível de pesquisas e discussões para todos aqueles que lidam diretamente com crianças em seu momento mais intenso de desenvolvimento.

Neste sentido, frente às considerações tecidas ao longo deste estudo, tornou-se possível refletir e conceber o brincar, e todas as demais atividades regidas pelo lúdico, como um dos mais importantes meios para que a criança se desenvolva, de forma satisfatória, dentro dos aspectos físicos, cognitivos, emocionais e afetivos que a brincadeira pode promover.

Assim, no simples ato de “fingir” ser a mãe ou o pai na brincadeira de casinha, a criança, ao interiorizar este papel e projetar naquele momento todas as estruturas sociais que possui, desenvolve seu raciocínio e habilidade de resolver conflitos, aprimora sua linguagem e

memória, exercita sua imaginação e criatividade e, principalmente, passa a intervir em sua realidade, exteriorizar seus desejos e medos, e, compreender seu papel dentro da comunidade a qual pertence.

Por isso, é de suma importância que o adulto, e no caso ao qual o estudo se aplica, o professor, compreenda e reflita a respeito de como o lúdico pode influenciar o desenvolvimento infantil e, oportunizem a seus filhos e alunos o máximo de situações em que o brincar seja o foco principal.

Situações estas que por excelência devem ser privilegiadas e priorizadas na Educação Infantil. Considerando que, este nível de ensino e o próprio ambiente que o compõe, tem por objetivo principal garantir e promover vivências que garantam o desenvolvimento sadio e integral de crianças na faixa etária de 0 a 5 anos de idade.

Assim, ao professor, como principal mediador e facilitador de aprendizagens, compete refletir suas práticas; e, dentro das capacidades e interesses das crianças que atende, organizar e propiciar situações em que o brincar seja explorado como ferramenta de aprendizagem. Ou seja, momentos em que o “brincar por brincar” seja substituído por oportunidades de aprender através de jogos, brincadeiras e brinquedos.

5. Referências

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981. p. 100-150.

BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998 a. Vol: I.

CREPALDI, R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010. 188 p.

DELLABONA, S.R.; MENDES, S.M.S. O lúdico na educação infantil: jogar brincar uma forma de educar. **Revista de divulgação científica do ICPG**. v. 01, n. 04, p. 107 – 112, Janeiro-Março/2004. INSSN – 14156396.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil. **Revista Educação e Linguagem – Artigos**. Vol. 7, n ° 1, 2013. ISSN 1984 – 3437. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>. Acesso em: 04/05/2015.

FERNANDES, V. de J.L. A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE**. 104. ed.

Novembro/2013. ISSN 1806-6283. Disponível em:
<http://www.eduvalesl.edu.br/site/revista/?url=busca>. Acesso em: 05/05/2015

FERREIRA, A. B. de H. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

FRANCISCO, L.S. **O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil: contribuições de Elkonin**. Universidade Estadual de Maringá. Paraná/PR. 2011.

HAETINGER, M.G; SILVA, D.V. **Ludicidade e Psicomotricidade**. 1. ed. Curitiba, Paraná: IESDE Brasil, 2013.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a Educação Infantil. In: **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LEAL, F. de L. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Universidade Federal do Piauí – UFPI. Picos: Piauí, 2011.

PEDROSO, C de A. et al. **Papel do brinquedo no desenvolvimento infantil**. Faculdades Integradas do Vale do Ribeira. SCELISUL. 2011. Disponível em: www.scelisul.com.br/cursos/graduacao/pd/artigo2.pdf. Acesso em: 16/06/2015.

PERANZONI, V.C. et al. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: recursos necessários na prática educacional cotidiana. **Revista Digital - EFDesportes**. Buenos Aires. Ano 18. n. 182 – Julho/2013. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd182/os-jogos-recursos-na-pratica-educacional.html>. Acesso em: 05/05/2015.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil**. Universidade estadual de Londrina. Londrina: SC, 2011.

SOUZA, P. do C. O lúdico e o desenvolvimento infantil. **Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB**. Universidade do Estado da Bahia. vol. 01. n. 01. 2012. Disponível em: www.uneb.br/tarrafa/files/.../O-lúdico-E-o-desenvolvimento-infantil.pdf. Acesso em: 27/06/2015.