



KAROLINA FONSECA DA SILVA

PRATICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: aprender brincando

**NATAL-RN
2023**

KAROLINA FONSECA DA SILVA

PRATICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: aprender brincando

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia,
da Faculdade Metropolitana Norte
Riograndense – FAMEN - como pré-requisito
para a obtenção do título de graduado (a) em
Pedagogia.

Orientadora: Professora Ms. Adriana Mônica
Oliveira

**NATAL-RN
2023**

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte
Biblioteca Immanuel Kant – Faculdade Metropolitana Norte Riograndense

S586p Silva, Karolina Fonseca da.
Práticas lúdicas na educação infantil: aprender brincando /
Karoline Fonseca da Silva. – Natal, 2023.
37 f.

Monografia (Graduação em Pedagogia) – Faculdade
Metropolitana Norte Riograndense, Departamento de Pedagogia.
Natal, RN, 2023.
Orientadora: Profa. Ms. Adriana Mônica Oliveira.

1. Educação Infantil – Monografia. 2. Ludicidade – Monografia
I. Oliveira, Adriana Mônica. II. Título.

CDD – 370
CDU – 37

Elaborada pelo Bibliotecário Miqueias Alex de Souza Pereira – CRB – 15/925

Índice de catálogo sistemático:

1. Educação – 370
2. Educação. Ensino. Instrução – 37

KAROLINA FONSECA DA SILVA

PRATICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: Aprender Brincando

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia, da Faculdade Metropolitana Norte Riograndense (FAMEN) como pré-requisito para a obtenção do título de graduado(a) em Pedagogia.

Monografia apresentada e aprovada em 22/07/2023, pela seguinte Banca Examinadora:

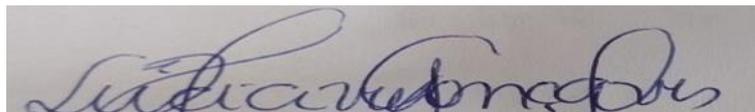
BANCA EXAMINADORA



Professora Orientadora Mestra Adriana Mônica Oliveira
FAMEN



Professor examinador Esp. Otacilio Marcelino do Nascimento
FAMEN



Professora examinadora Mestra Lúcia Xavier Gonçalves
FAMEN

**NATAL - RN
2023**

DEDICATÓRIA

Primeiramente a Deus, meus pais, meus filhos, meu marido e todos que me ajudaram nessa caminhada.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pois sem ele eu não teria conseguido, foi uma caminhada muito difícil cheia de dificuldades, gravidez, trabalho, mais em fim Deus me fez forte e corajosa para não desistir e chegar até o fim, ao meu esposo Sérgio Fernandes que em meio as noites difíceis não me deixou desistir de alcançar os meus objetivos. Aos meus filhos Bianca, Maria e José por toda sua compreensão, e por serem uma inspiração para não desistir dos meus sonhos, quero poder sempre ser uma inspiração para eles.

A minha mãe que sempre me apoiou, deu o primeiro passo me ajudou até o fim, me ajudou durante essa caminhada, que com seus abraços, carinhos e palavras de consolo me confortava em dias de desespero, a alegria dela em me ver formada, me incentivava a continuar.

A todos os meus professores que contribuíram com a minha formação, que foram de suma importância nessa caminhada, em especial professor Otacílio Marcelino e a professora Evanilda Brito.

Meus grandes amigos, Livia Alves e Alexandre de Araújo, pelo apoio e grande amizade, que nos grupos de trabalhos formávamos uma grande parceria. A minha grande amiga Jéssica, que começou o curso comigo, porém desistiu, mas sempre com seu amor cristão me ajudou com suas orações e carinho. Enfim a todos meus amigos e parentes que sempre torceram pelo meu sucesso. Que Deus abençoe a todos que contribuíram para essa grande aprendizagem.

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.”

Lev Vygotsky

RESUMO

O estudo aqui apresentado discute as práticas lúdicas na educação infantil e a importância de aprender brincando. A brincadeira na infância contribui para o desenvolvimento das crianças, despertando sua curiosidade, criatividade e imaginação. Jogos educativos, apresentações teatrais, jogos ao ar livre, jogos criativos e jogos de construção são exemplos de práticas lúdicas que podem ser utilizadas na educação infantil. Através dessas atividades, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, físicas, verbais e emocionais, como resolução de problemas, pensamento lógico, cooperação, expressão emocional, criatividade e socialização. Os educadores desempenham um papel fundamental ao criar um ambiente educacional adequado, promovendo a participação ativa das crianças. Ao integrar práticas lúdicas na educação infantil, os educadores incentivam as crianças a explorar o mundo de forma divertida e envolvente. A brincadeira na infância permite que as crianças experimentem situações imaginárias, desafios e interações sociais, desenvolvendo habilidades essenciais para a vida. Além disso, estimula a criatividade, a autonomia, a capacidade de resolver problemas e a construção do conhecimento de forma prazerosa. Jogos educativos auxiliam no ensino de conceitos matemáticos, linguísticos e científicos. As apresentações teatrais proporcionam expressão emocional e exploram diferentes papéis. Os jogos ao ar livre permitem explorar o ambiente natural, desenvolvendo habilidades motoras e sensoriais. Os jogos criativos promovem o pensamento espacial, a coordenação motora fina e a imaginação. Para implementar essas práticas, os educadores devem criar um ambiente acolhedor, seguro e desafiador, estimulando a exploração, experimentação e interação das crianças. Em resumo, as práticas lúdicas na educação infantil são essenciais para o desenvolvimento integral das crianças, proporcionando aprendizado prazeroso e significativo. Neste estudo referem-se às pesquisas de cunho bibliográfico e qualitativo, respaldada em autores como: PIAGET (1978), VYGOTSKY (1997), OLIVEIRA (2002), KISHIMOTO (2008), FREIRE (2018), dentre outros, que serviram de base para uma investigação estável, podendo ser consultados diversas vezes, para diferentes tipos de estudos, fundamentando e complementando as colocações.

Palavras-Chaves: Ludicidade; Educação Infantil; Criança.

ABSTRACT

This essay discusses playful practices in early childhood education and the importance of learning through play. Playing in childhood contributes to the development of children, awakening their curiosity, creativity and imagination. Educational games, theatrical presentations, outdoor games, creative games and construction games are examples of playful practices that can be used in early childhood education. Through these activities, children develop cognitive, physical, verbal and emotional skills such as problem solving, logical thinking, cooperation, emotional expression, creativity and socialization. Educators play a key role in creating an appropriate educational environment, promoting the active participation of children. By integrating playful practices into early childhood education, educators encourage children to explore the world in a fun and engaging way. Early childhood play allows children to experience imaginary situations, challenges and social interactions, developing essential life skills. In addition, it stimulates creativity, autonomy, the ability to solve problems and the construction of knowledge in a pleasant way. Educational games help teach mathematical, linguistic and scientific concepts. Theatrical presentations provide emotional expression and explore different roles. Outdoor games allow you to explore the natural environment, developing motor and sensory skills. Creative games promote spatial thinking, fine motor skills and imagination. To implement these practices, educators must create a welcoming, safe and challenging environment, stimulating exploration, experimentation and interaction of children. In summary, playful practices in early childhood education are essential for the integral development of children, providing pleasant and meaningful learning. This study refers to bibliographic and qualitative research, supported by authors such as PIAGET (1978), VYGOTSKY (1997), OLIVEIRA (2002), KISHIMOTO (2008), FREIRE (2018), among others, which served as a basis for a stable investigation, being able to be consulted several times, for different types of studies, supporting and complementing the placements.

Keywords: Playfulness; Child education; Child.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 EDUCAÇÃO INFANTIL ONTEM E HOJE	14
2.1 Histórico dos jogos e brincadeiras no contexto do ensino infantil.....	21
3 APRENDER BRINCANDO: a ludicidade em ação.....	26
3.1 Ludicidade: através da perspectiva de autores renomados, é possível compreender ideias e reflexões.....	28
4 METODOLOGIAS.....	34
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO	35
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
7 REFERÊNCIAS.....	37

1 INTRODUÇÃO

Na Educação Infantil, a aprendizagem desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. É imprescindível adotar abordagens pedagógicas que criem um ambiente de aprendizado estimulante e prazeroso, e as práticas lúdicas se mostram uma maneira eficaz de alcançar esse objetivo.

As atividades lúdicas na Educação Infantil têm sido reconhecidas como uma forma efetiva de promover o desenvolvimento integral das crianças. Ao brincar, as crianças naturalmente exploram e desenvolvem diversas habilidades e competências.

Ao oferecer um ambiente de aprendizagem estimulante e agradável, as práticas lúdicas despertam o interesse e a participação ativa das crianças. Durante as brincadeiras, elas são encorajadas a explorar, experimentar, criar e resolver problemas, promovendo o desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.

Além disso, as práticas lúdicas também desempenham um papel importante no desenvolvimento emocional das crianças na Educação Infantil. Brincar permite que elas expressem suas emoções, interajam com os outros e compreendam melhor o mundo ao seu redor. Por meio das brincadeiras, as crianças aprendem a enfrentar desafios, resolver conflitos e desenvolver habilidades sociais.

O educador tem um papel fundamental nesse contexto. Ele atua como mediador, fornecendo recursos e estímulos adequados, além de interagir e acompanhar as crianças durante as atividades lúdicas. Dessa forma, o educador contribui para o processo de aprendizagem, estimula a curiosidade e promove o desenvolvimento da linguagem, do raciocínio lógico e da criatividade.

É importante destacar que as práticas lúdicas na Educação Infantil não devem ser encaradas apenas como momentos de diversão, mas como oportunidades de aprendizado significativo. Por meio do brincar, as crianças constroem conhecimento, desenvolvem habilidades motoras, ampliam seu vocabulário e estabelecem conexões com o mundo ao seu redor.

A aprendizagem na Educação Infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Nessa fase crucial, é essencial adotar abordagens pedagógicas que promovam um ambiente de aprendizagem estimulante e prazeroso. Uma maneira eficaz de atingir esse objetivo é através das práticas lúdicas, que oferecem às crianças a oportunidade de aprender brincando.

As práticas lúdicas na Educação Infantil baseiam-se na ideia de que as crianças aprendem melhor quando estão engajadas em atividades que despertam sua curiosidade, criatividade e imaginação. Ao combinar o aprendizado com o jogo, as crianças são incentivadas a explorar, experimentar, descobrir e construir conhecimentos de forma natural e significativa.

Por isso, quando propomos um projeto de educação infantil, devemos considerá-lo como uma idiossincrasia, uma etapa da vida que toma forma e deve receber uma educação integral voltada para o desenvolvimento de todas as suas potencialidades como criança, ser humano em crescimento. Porque precisa de atenção especial.

É através da brincadeira que as crianças descobrem o seu mundo. Seja sozinha ou em grupo, as crianças naturalmente descobrem novas experiências, expressam suas emoções e notam o mundo. O jogo está tão longínquo quanto a própria humanidade e o passado como patrimônio cultural. Descobrimos quando nos aprofundamos em sua história. Com base na análise do papel das brincadeiras na educação infantil. Descobrimos que dois recursos são importantes para as crianças brincadeiras e brinquedos. O objetivo geral deste estudo é determinar a contribuição de jogos e brinquedos para a aprendizagem das crianças no jardim de infância.

Através de pesquisas bibliográficas, trouxemos informações relevantes sobre os jogos e brincadeiras, reverberando as valorosas contribuições de PIAGET (1978), VYGOTSKY (1997), OLIVEIRA (2002), KISHIMOTO (2008), FREIRE (2018), Os jogos e brincadeiras ocorrem no jardim de infância de acordo com o mundo real em que a criança vive e o desenvolvimento da sala de aula ou outro espaço dado a essa criança. Por fim, identificar a contribuição dos jogos e brincadeiras para a aprendizagem e desenvolvimento dos pré-escolares no pensamento dos autores o que será interpretado sob uma perspectiva pedagógica. Em sua estruturação este trabalho tem as seguintes partes: A educação infantil ontem e hoje; Aprender brincando: a ludicidade em ação; Ludicidade: Através da perspectiva de autores renomados, é possível compreender ideias e reflexões; A importância do lúdico na alfabetização; Considerações finais e Referências.

O objetivo do uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil é promover o aprendizado e o desenvolvimento das crianças pré-escolares, levando em consideração o mundo real em que elas vivem e o ambiente da sala de aula. Os jogos e brincadeiras têm como propósito proporcionar experiências lúdicas e interativas que estimulem diferentes aspectos do desenvolvimento infantil, como cognitivo, motor, emocional e social.

Existem várias razões pelas quais os jogos e brincadeiras são amplamente utilizados no contexto da Educação Infantil. Primeiramente, as crianças aprendem de forma mais eficaz quando estão envolvidas em atividades significativas e prazerosas. Os jogos e brincadeiras

oferecem um ambiente de aprendizagem divertido, no qual as crianças podem explorar, experimentar, tomar decisões e resolver problemas de maneira natural e espontânea.

Além disso, os jogos e brincadeiras proporcionam um espaço para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais, como a cooperação, a comunicação, a empatia e a resolução de conflitos. Ao participar de atividades em grupo, as crianças aprendem a interagir com os colegas, a compartilhar ideias e a trabalhar em equipe, desenvolvendo habilidades essenciais para a vida em sociedade.

Outra justificativa para o uso de jogos e brincadeiras na Educação Infantil é que eles oferecem oportunidades para a prática de habilidades motoras e o desenvolvimento da coordenação motora fina e grossa. As atividades físicas e os jogos ao ar livre estimulam o movimento, a destreza manual, o equilíbrio e a consciência corporal das crianças, contribuindo para o seu desenvolvimento global.

Contribuição dos jogos e brincadeiras na aprendizagem e desenvolvimento dos pré-escolares: os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças pré-escolares. Eles oferecem oportunidades para a experimentação, a descoberta e a construção do conhecimento de forma ativa e envolvente.

Por meio dos jogos e brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, a tomada de decisões, a imaginação, a concentração e a memória. Elas aprendem conceitos matemáticos, como contagem, classificação e seriação, por meio de atividades lúdicas. Também desenvolvem habilidades linguísticas, como o vocabulário, a comunicação oral e a expressão de ideias.

Os jogos e brincadeiras proporcionam um espaço para a expressão das emoções e a construção da identidade. As crianças exploram diferentes papéis, experimentam sentimentos e aprendem a lidar com situações emocionais diversas. Isso contribui para o desenvolvimento socioemocional e a construção da autoconfiança e da autoestima.

Por fim, os jogos e brincadeiras favorecem o desenvolvimento social das crianças. Elas aprendem a interagir, a compartilhar, a negociar e a resolver conflitos de forma cooperativa. Através das atividades em grupo, as crianças desenvolvem habilidades sociais, como o respeito mútuo, a empatia, a tolerância e a solidariedade.

Em uma perspectiva pedagógica, os jogos e brincadeiras são reconhecidos como estratégias eficazes para engajar as crianças no processo de aprendizagem, tornando-o mais prazeroso e significativo. Eles estimulam a curiosidade, a criatividade e a motivação para aprender, contribuindo para um desenvolvimento integral e equilibrado das crianças pré-escolares.

2 EDUCAÇÃO INFANTIL ONTEM E HOJE

Há uma explicação que acompanha a história na educação infantil de que as creches foram criadas para crianças pobres cujos pais não podiam cuidar delas porque tinham que trabalhar e não podiam pagar a ninguém para cuidar das crianças. Durante séculos, as creches como instituições destinadas ao cuidado e educação de crianças pequenas têm uma longa história que remonta a séculos passados. No entanto, é importante notar que o surgimento e o propósito das creches variaram em diferentes períodos e regiões.

A prática de fornecer cuidados para crianças fora do ambiente familiar pode ser rastreada até os tempos antigos. Por exemplo, na Grécia Antiga e em Roma, crianças de famílias ricas muitas vezes tinham amas ou escravos que cuidavam delas. Já as crianças de famílias mais pobres muitas vezes permaneciam com suas mães, pois a renda gerada pelo trabalho delas era essencial para a subsistência da família.

No entanto, a criação de creches organizadas com o objetivo de atender especificamente às necessidades das crianças pobres cujos pais trabalhavam fora de casa é mais recente. Durante a Revolução Industrial, que ocorreu principalmente nos séculos XVIII e XIX, muitas pessoas migraram do campo para as cidades em busca de trabalho nas indústrias emergentes. Com isso, as famílias se encontravam em situações em que ambos os pais precisavam trabalhar para sustentar suas famílias, mas não tinham recursos para pagar a alguém para cuidar de seus filhos pequenos.

Nesse contexto, surgiram as primeiras creches como instituições destinadas a fornecer cuidados e educação básica para as crianças enquanto seus pais trabalhavam. Inicialmente, essas creches eram frequentemente administradas por organizações filantrópicas ou religiosas. Com o tempo, o papel do Estado também se expandiu na criação e financiamento de creches públicas.

Entretanto, é importante ressaltar que as creches não se limitam apenas a atender crianças de famílias pobres. Elas também oferecem serviços para famílias de diferentes origens sociais e econômicas.

Atualmente, as creches desempenham um papel crucial no cuidado e na educação infantil, permitindo que os pais trabalhem enquanto seus filhos recebem cuidados adequados e são expostos a oportunidades de aprendizado e desenvolvimento. O cuidado e a educação das crianças foram vistos como responsabilidade das famílias especialmente das meninas. Após o desmame, a criança era considerada adulto e quando trespassou a depender menos dos outros, passou a auxiliar os pais ou responsáveis nas tarefas diárias, aprendendo com as atividades dos

“grandes” a se enquadrar socialmente. Nas séries superiores, a rotina era um pouco semelhante, mas as crianças eram mais valorizadas e mimadas, ainda assim, os adultos não consideram sua identidade pessoal (OLIVEIRA, 2002). É nesse contexto que se destaca a importância das creches.

O recorte em favor da família como matriz educativa preferencial aparece também nas denominações das instituições de guarda e educação da primeira infância. O termo francês creche equivale a manjedoura, presépio. O termo italiano asilo Nido indica um ninho que abriga (OLIVEIRA, 2002, p.58)

Para a autora Oliveira, devido ao domínio quase exclusivo da família na educação dos filhos têm-se criado arranjos alternativos para o cuidado de crianças em situações menos favoráveis. Esses dispositivos iam desde o uso de redes de parentesco ou mães assalariadas até a criação de rodas e cilindros de madeira embutidos nas paredes de igrejas ou hospitais de caridade, para que bebês pudessem ser deixados para trás, sem que o usuário fosse identificado na coleção e transformada em residência.

Segundo Oliveira (2002), novos modelos educativos foram criados nos séculos XV e XVI para responder aos desafios que se põem às sociedades europeias. Mudanças socioeconômicas, conflitos, guerras frequentes e situações que torna as crianças cada vez mais vítimas de pobreza, abandono e abuso nos países europeus teve um marco importante na ajuda prestada pelas mulheres residentes na comunidade que coordenam o cuidado das crianças desprivilegiadas, cujos os pais talvez não cuidassem delas porque tinham que trabalhar em fábricas, fundições e minas, chegada a revolução industrial na Europa Ocidental. Com o tempo, arranjos mais formais são feitos para o cuidado de crianças fora da família.

As instituições de caridade da época de XV visavam cuidar de crianças entre dois e três anos e criar as condições para seu desenvolvimento da maneira que elas imaginavam que deveriam ser. Aos poucos, foram edificadas sanatórios e outras instituições para atendimento de crianças maiores de três anos, filhos de operários fabris. Muitas dessas instituições foram estabelecidas para combater o declínio das condições de saúde entre as crianças pobres.

Poderíamos destacar também, a partir das análises de KRAMER e SOUZA (1987), a criação de outros órgãos e programas voltados à infância a partir da década de 1940 tais como: O Serviço de Assistência a Menores (SAM) em 1941, atrelado ao Ministério da Justiça e Negócios Interiores. O SAM teve sua extinção em 1964 sendo substituído pela Fundação Nacional de Bem-Estar ao Menor, vinculada à Presidência da República; e a Legião Brasileira de Assistência (LBA) em 1942, vinculada ao Ministério da Previdência e Assistência Social.

A criação da LBA ocorreu em 1942, sob a inspiração da Primeira Dama Darcy Vargas com apoio da Federação das Associações Comerciais e da Confederação Nacional das Indústrias (KRAMER, 1984, p.74). Sua missão está associada ao esforço de guerra, como órgão de apoio às pracinhas, aos mutilados do conflito da guerra e suas famílias.

A LBA (a Legião Brasileira de Assistência) constitui-se como primeira instituição de Assistência no Brasil, e tornou-se referência no que concerne ao desenvolvimento de programas no âmbito da assistência social, principalmente à maternidade e infância, de modo que não há como analisar as políticas de educação e atendimento à criança pequena sem nos remetermos à seu principal programa na área, o Projeto Casulo.

Para mudar esse cenário, surgiram iniciativas francesas como a do Padre Oberlin para ajudar crianças cujos pais trabalhavam. Tais propostas já delinearão algumas inquietações sobre a educação das crianças brasileiras. Ao contrário dos países industrializados, o Pau-Rosado começou a organizar suas primeiras creches no início deste século (século XX), cuja clientela era composta principalmente por filhos de pobres e órfãos. Em São Paulo, a maioria das creches atende meninas e crianças em extrema pobreza que expandiram os centros urbanos como resultado da migração dos pobres em busca de melhores condições de vida (KISHIMOTO, 1988, p. 24).

Os primeiros hortos de infância foram em grande parte confundidos com orfanatos, pois grupos fundados em São Paulo no final do século XIX, como o Anália Franco, cuidavam de órfãos e deportados que frequentavam internatos. Ao invés de cuidar dos filhos dos trabalhadores que tiveram que trabalhar como é o caso hoje. Aparecimento de grande influência na caracterização do tipo de serviço oferecido pela creche, bem como na percepção por parte dos funcionários e da população como um local de ajuda para pessoas desprotegidas. Essa concepção tem suas raízes no próprio processo de criação da creche e também no fato de o Estado não ter se envolvido na criação e funcionamento inicial de instituições de atendimento à criança exclusivamente por entidades religiosas, em particular pela igreja Católica (KISHIMOTO, 1988).

A historicidade do horto de infância mostra que, como instituição, passou por um ciclo de expansão e contração. Haddad (1993) analisou esses ciclos. Revela que o desenvolvimento da creche ocorre por motivos alheios às necessidades das crianças de zero a três anos. O surgimento das creches nos países da Europa e América do Norte ocorreu no século XIX, enquanto no Brasil as creches surgiram no início do século XX. O carácter solidário destas primeiras unidades de acolhimento de menores foi reforçado com a ideia de que o ambiente familiar é o melhor local para o desenvolvimento da criança. Inicialmente, essas instituições

filantrópicas relacionavam-se ao despreparo das mães para cuidar dos filhos e não à proteção da criança devido à falta da mãe trabalhadora, como ocorre hoje.

Segundo Oliveira (2002), antigamente as creches eram vistas como abrigos para crianças que não eram cuidadas por suas famílias. Ela define a infância como um assunto privado e não considera a comunidade (as creches) como o maior participante e agente responsável na criação dos filhos, ou seja, a autora deixa a responsabilidade nas mãos da família.

No mesmo período em que a creche nasceu para atender as meninas trabalhadoras que não tinham onde deixar os filhos também nasceu para cuidar dos filhos de mães que não sabiam se cuidar e seus filhos deveriam ter cuidado deles. Consequentemente, caracteriza-se por uma relação de cuidado entre a associação de chefes de família e a família (HUDDAD, 1993), Para Rizzo (2003), o aumento significativo da frequência à pré-escola reflete uma tendência à internacionalização da educação pré-escolar.

Destacar a concepção de que a creche é um benefício, uma realização e um direito não apenas das crianças de mães que trabalham, mas também uma instituição educacional potencialmente destinada a todas as crianças. Embora as creches originalmente tivessem a função de fornecer suporte, Kuhlmann (2001) argumentou que essas instituições não se limitavam apenas aos cuidados físicos, mas também abordavam questões educacionais e pedagógicas desde cedo, incluindo aspectos econômicos e sociais. Os aspectos sociais se destacavam mais do que os educacionais, porém eram apenas condições ou requisitos subjacentes.

Para Oliveira (2002), a educação das crianças nas creches, suas práticas pedagógicas e criações básicas eram baseadas em situações e necessidades da sociedade que produziam regulamentos e leis como diretrizes públicas. Segundo Rizzo (2003), o conhecimento da história institucional e da política estadual de educação infantil pode levar à compreensão das contradições que emergiram ao longo do tempo. Enquanto em outras partes do mundo a criação de creches oferecia condições para as meninas trabalharem na indústria, no Brasil os abrigos populares atendem não só os filhos de mães trabalhadoras na indústria, mas também os filhos de famílias trabalhadoras.

As instituições laicas proveem apenas alimentação, higiene e segurança e chamavam-se Moradia dos Expostos ou Bicicleta. Este conceito de jardim de infância de bem-estar permeia a maioria dos jardins de infância, onde as inquietações pedagógicas, quando presentes, são secundárias. A creche seguiu modelos de funcionamento de acordo com os padrões de família e maternidade propostos por especialistas de diversas áreas do conhecimento dando novos

contornos à sua prática institucional. Para além das necessidades econômicas, morais e higiênicas, foram descobertas novas necessidades das crianças como as emocionais, nutricionais, culturais e cognitivas, que motivaram a introdução de sucessivas alterações no funcionamento das creches.

Muitos setores da sociedade passaram a exigir que a pré-escola fosse o direito de educar crianças de todas as classes sociais. Na Constituinte resultou em um marco muito importante na história das creches no Pau-Brasil: a aprovação das principais reivindicações da Constituição de 1988.

Antes da promulgação da Constituição Federal de 1988 no Brasil, a concepção e o fornecimento da educação para crianças de zero a seis anos eram vistos principalmente como um serviço de assistência ou cuidado infantil, sem a devida ênfase na dimensão educacional. Nessa época, a oferta de serviços para essa faixa etária era bastante precária e muitas vezes não levava em conta as necessidades de desenvolvimento integral das crianças nessa fase crucial de suas vidas.

No entanto, a Constituição de 1988 trouxe mudanças significativas nesse cenário. Ela reconheceu a importância crucial dos primeiros anos de vida na formação da criança e na construção das bases para o seu desenvolvimento futuro. Assim, a Constituição incluiu a educação infantil como um direito da criança de zero a seis anos de idade.

Com a inclusão da educação infantil como um direito, o Estado brasileiro passou a ser responsável por garantir o acesso e a oferta dessa etapa educacional. Dessa forma, as políticas públicas voltadas para a educação de crianças pequenas ganharam maior importância, visando proporcionar ambientes educacionais adequados, estimulantes e de qualidade para o desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças nessa faixa etária.

A partir desse marco legal, a educação infantil no Brasil passou a ser considerada parte integrante do sistema educacional e não apenas um serviço de assistência. Essa mudança de perspectiva contribuiu para o reconhecimento da importância do trabalho dos educadores e profissionais que atuam com crianças pequenas, valorizando seu papel na formação e no desenvolvimento das crianças.

Com o avanço das políticas de educação infantil, houve um aumento na oferta de vagas em creches e pré-escolas públicas, bem como uma busca por maior qualificação dos profissionais que atuam nessa área. Essas medidas foram fundamentais para garantir que o direito à educação fosse efetivamente assegurado às crianças brasileiras desde os primeiros anos de vida, possibilitando-lhes um desenvolvimento pleno e equitativo.

Devido a um movimento social que defende os direitos das crianças, a proteção integral da criança deve ser garantida pela família, pela sociedade e pelos poderes públicos. A inclusão do jardim de infância no âmbito da educação estabelece a função educacional desse ambiente. A Constituição Federal de 1988 introduziu mudanças significativas em relação à concepção e à prestação de serviços educacionais para crianças. Enquanto as constituições anteriores focavam apenas no cuidado assistencialista das crianças, com ênfase na assistência às crianças pobres, a nova Constituição não apenas busca proteger os menores, mas também se preocupa com sua educação.

Nesse sentido, a Constituição de 1988 deu o primeiro passo para a superação do caráter assistencialista que dominava o cuidado infantil. O artigo 208 da constituição de 1988 define que o dever do Estado de educar será cumprido mediante a garantia [...] de assistência diurna e pré-escolar às crianças de zero a seis anos.

A constituição federal obriga os estados a garantir o atendimento às crianças de 0 a 6 anos em creches e jardins de infância, cabendo ao governo federal prestar assistência técnica e financeira aos estados. Os governos locais precisam garantir oportunidades iguais e padrões mínimos de qualidade. A Constituição federal de 1988 no seu artigo 211.º, n.º 2 (BRASIL, 1988) estipula que os municípios devem desempenhar as suas funções primárias no domínio do ensino primário e pré-escolar.

De acordo com o ECA (estatuto da Criança e do Adolescente) - Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990, identifica como direitos fundamentais os seguintes aspectos: o direito à vida e à saúde (capítulo primeiro), à liberdade, ao respeito e à dignidade (capítulo segundo), assim como o direito à vida familiar e comunitária, à educação, à cultura, aos esportes e à recreação (capítulo 3). No campo da educação, esse direito é garantido para todas as faixas etárias, inclusive crianças de 0 a 6 anos. O Artigo 54-IV do ECA, promulgado em 199" (BRASIL, 1990), estabelece que "é dever do Estado fornecer creche e atendimento pré-escolar para crianças de zero a seis anos". Esses avanços legislativos na área educacional são considerados um triunfo social.

A creche, portanto, não se configura mais como uma organização de cuidado e assistência, mas como uma instituição educacional, criando novas responsabilidades para o sistema escolar. Segundo Rizzo (2003), a creche é hoje considerada um ambiente que deve oferecer condições que assegurem e estimulam o desenvolvimento integral e harmonioso da criança saudável em seus primeiros anos de vida, respondendo ao cuidado integral da criança na ausência de a família dele.

Vale ressaltar que trabalhadores e até mesmo senhorios de casa que precisam de uma creche para cuidar de seus filhos em sua ausência. Era essencial para conquistar esse novo conceito e funcionalidade. Eu quero alguém que cuida dos meus filhos, mas eles também tenham direito de receber educação, atendimento psicoeducativo, além desse atendimento. Conseqüentemente, as mães aguardavam que o berçário fosse um ambiente estimulante para seus filhos.

Segundo Bondioli (2004), a creche é um local da vida cotidiana, construída com espaços, materiais e objetos ao alcance das crianças com propostas educacionais específicas, onde a distribuição do tempo e do espaço está vinculada aos modos de educar, que implicam a relação entre ensino e aprendizagem, num processo que inclui a preparação dos adultos e a curiosidade e necessidades das crianças.

A autora comenta ainda que para a creche proporcionar uma oportunidade de crescimento para os sujeitos nela envolvidos, é necessário o desenvolvimento profissional das funcionárias e uma visão ampla delas para as reais ambições dos pequenos, além do desenvolvimento, estrutura administrativa e física que responde ao desenvolvimento das crianças. Segundo Rizzo (2003), as creches de hoje devem se preocupar com a segurança física e emocional das crianças incluindo segurança, higiene, alimentação, compaixão e cuidado educacional.

Apesar das inúmeras conquistas ao longo do tempo, a educação infantil ainda não conquistou o reconhecimento de sua verdadeira importância, nem recebeu o investimento necessário para efetivamente entregar um trabalho de qualidade. A creche pode se transmutar em um espaço de crescimento e muito aprendizado, mas para isso é necessário que o educador esteja atento aos processos históricos que moldaram a estruturação desta instituição, para que assim possa refletir sobre seu cotidiano. e a atração pelo conceito de bem-estar do passado, que tratava pura e simplesmente de nutrir e cuidar da criança sem a intenção de fornecer a educação pedagógica que se deseja praticar e suprimir de sua realização pedagógica hoje.

Entendemos que, embora as práticas assistenciais nas creches tenham sido gradualmente suprimidas ao longo dos anos, as atividades filantrópicas que existem no tecido da sociedade há vários anos ainda são lembradas, pelo menos em nível consciente. As creches passaram a ser vistas como um direito da criança (e não da mãe trabalhadora), como um ambiente onde a educação infantil deve ser desenvolvida e não apenas mantida e protegida, e como instituições que devem estar vinculadas aos departamentos de educação e não secretarias de assistência social até a década de 1990, após a promulgação da constituição Federal de 1988.

2.1 Histórico dos jogos e brincadeiras no contexto do ensino infantil

Estudos realizados revelam que a origem dos jogos emergiu no século XVI, e que as primeiras investigações ocorreram em Roma e Grécia, com o intuito de instruir em literacia. Com a chegada do cristianismo, o interesse diminuiu, pois buscava-se uma educação que visasse disciplina, memorização e obediência. Em decorrência desse evento, os jogos foram percebidos como ofensivos, imorais, o que resultou na associação à exploração profissional do sexo e ao consumo excessivo de álcool, segundo (NALLIN), 2005.

Segundo Brougère (2006, p. 90): “Antigamente, o brincar era quase sempre visto como fútil, ou melhor, como tendo o uso exclusivo da distração e recreação e, no pior dos casos, considerado prejudicial.” A concepção dominante da criança não pode atribuir nenhum valor a um comportamento que encontra sua própria origem, através do comportamento espontâneo.

Logo após o Renascimento (iniciado em 1453 durante a idade Média no século XIV com a queda de Constantinopla e encerrado em 1789 com a revolução Francesa), o jogo perdeu essa visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças até mesmo dos adultos. Gostam de diversão, hobby, distração, sendo um facilitador de estudo que favorece o desenvolvimento da inteligência (NALLIN, 2005).

Historicamente, a relação entre os jogos, brincadeiras e o ensino tem sido objeto de muitas reflexões. Desde os primórdios da educação, a utilização de jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes, pois essas atividades garantem o envolvimento dos alunos e auxiliam no processo de aprendizado. Na educação infantil, essa relação se torna ainda mais significativa, exigindo das instituições de ensino o desenvolvimento de práticas lúdicas adequadas.

Descobertas arqueológicas e esculturas em pedra mostram claramente que alguns dos jogos aplicados pelos gregos e romanos já existiam na antiguidade, como os piões modernos. A primeira boneca foi encontrada no século IX a.C. C. No sítio inca do Peru, arqueólogos encontraram diversos brinquedos infantis o *drag Wrestling* moderno era conhecido e usado por adolescentes em Atenas. Um adolescente grego se divertiu jogando uma bola cheia de ar, feita de bexiga de animal em um coldre, contra uma parede. O chamado *catcher* é uma forma de jogo encontrada em diferentes culturas (SOUZA, 2005).

A luta livre moderna tem suas raízes na Grécia Antiga, onde era apreciada e praticada por jovens em Atenas. O esporte evoluiu ao longo dos séculos, mas sua popularidade entre os adolescentes gregos permaneceu constante. Hoje, a luta livre é uma forma divertida e emocionante de competição. Um elemento fundamental da luta livre moderna é a pelota, um objeto utilizado durante o jogo. Essa pelota é feita de uma bexiga de animal cheia de ar e é

jogada contra uma parede dentro de uma caixa. A caixa, por sua vez, serve como uma espécie de arena onde ocorrem os confrontos.

Os jovens atenienses encontram grande prazer em participar dos jogos na antiga eles se reúnem em grupos para praticar a luta livre e aperfeiçoar suas habilidades. Essa atividade promove não apenas a competição saudável, mas também a camaradagem e o trabalho em equipe.

A luta livre moderna é uma atividade física que requer agilidade, destreza e força. Os adolescentes gregos em Atenas se empenham em aprimorar suas técnicas, buscando maneiras criativas de lançar e rebater a pelota com precisão. O jogo pode ser jogado em equipes ou individualmente, com o objetivo de marcar pontos ao evitar que a pelota toque o chão ou escape da caixa.

Além da diversão e do exercício físico, a luta livre moderna também possui um elemento cultural. Os adolescentes gregos se sentem conectados com suas raízes históricas, revivendo um esporte que tem suas origens na Grécia Antiga. Essa prática fortalece a identidade cultural e a valorização da história local.

Em resumo, a luta livre moderna é um esporte apreciado por adolescentes em Atenas, inspirado nas tradições da Grécia Antiga. Utilizando uma pelota feita de bexiga de animal, os jovens atenienses se divertem jogando-a contra a parede dentro de uma caixa. Essa prática promove a competição saudável, o trabalho em equipe e fortalece a conexão com a herança cultural grega. É uma atividade que proporciona tanto diversão quanto exercício físico, permitindo que os jovens aproveitem uma forma única de entretenimento.

O chamado “*catch*” é um termo que pode ser utilizado para se referir a diferentes tipos de jogos ou brincadeiras que envolvem pegar ou capturar objetos ou pessoas. O termo é amplo e não se refere a um jogo específico, mas sim a uma categoria de atividades recreativas que orientam a ideia de pegar algo.

Esses jogos podem incluir atividades como "queimada", onde os jogadores tentam acertar uns aos outros com uma bola, "pique-esconde", onde um jogador tenta encontrar e pegar os outros escondidos, ou até mesmo jogos de capturar bandeiras, onde equipes competem para roubar a bandeira do time adversário.

Em suma, o termo "pega" é utilizado para descrever uma variedade de jogos ou brincadeiras em que o objetivo é pegar ou capturar algo, podendo variar em regras, objetivos e formas de jogar é uma forma de jogo encontrada em muitas culturas. Kishimoto (1993) afirma que os brinquedos eram passados de pais para filhos. A tradição e a universalidade do jogo se

baseiam no fato de que outros povos antigos, como os povos da Grécia e do Oriente, gostavam de jogar amarelinha, empinar pipa e jogar pedrinhas."

O uso de jogos como ferramenta de aprendizagem foi uma abordagem desenvolvida nos Estados Unidos na década de 1950 com o objetivo de treinar e desenvolver habilidades. Essa abordagem, conhecida como gamificação, envolve a utilização de elementos de jogos, como competição, desafios e recompensas, para engajar e motivar os participantes em processos de aprendizagem e treinamento.

A gamificação tem sido amplamente adotada em várias áreas e contextos, pois se mostrou eficaz para melhorar a participação, o envolvimento e a retenção de conhecimento. O texto menciona que o uso de jogos como ferramenta de aprendizagem se expandiu para outras regiões, incluindo o Brasil, representado aqui pela expressão "Pau-Brasil".

O Pau-Brasil é uma referência à gamificação ter alcançado e sido adotada também no Brasil, aproveitando seus benefícios e aplicando essa abordagem inovadora no contexto educacional, empresarial e em outras áreas. Assim, o texto sugere que a gamificação como ferramenta de aprendizagem se tornou popular e difundida em diferentes partes do mundo, incluindo o Brasil.

Em resumo, o texto menciona o uso de jogos como ferramenta de aprendizagem, destacando sua origem nos Estados Unidos na década de 1950 e sua posterior expansão para outras regiões, incluindo o Brasil. Essa abordagem, conhecida como gamificação, utiliza elementos de jogos para engajar e motivar os participantes em processos de aprendizagem e treinamento, proporcionando uma experiência mais envolvente e eficaz.

Os jogos e brinquedos africanos são difíceis de detectar devido à ignorância negra antes do século XIX. Com centenas de anos de contato com os europeus, a criança africana foi influenciada por Paris e Londres. Existem brinquedos universais em todas as culturas e situações sociais, como bolas, animais de acasalamento e pássaros. Jogos e brincadeiras que existiam nas culturas portuguesa, africana e local acabaram se espalhando para a cultura gamer brasileira. (ALVES, 2009) A cultura do jogo é moldada por gerações de jogo e comportamento.

Durante muito tempo, os jogos e brinquedos africanos foram pouco conhecidos devido à falta de reconhecimento e valorização das culturas negras antes do século XIX. O contato com os europeus ao longo de centenas de anos influenciou a forma como as crianças africanas brincavam, adotando elementos e influências de cidades como Paris e Londres. No entanto, existem brinquedos que são universais e encontrados em diversas culturas, independentemente das condições sociais, como bolas, animais de acasalamento e pássaros.

Os jogos e brincadeiras que faziam parte das culturas portuguesa, africana e local acabaram sendo difundidos e incorporados à cultura gamer brasileira. Essa influência cultural ocorreu devido à história de colonização e miscigenação presente no Brasil. Com a vinda de africanos como escravizados para o país, eles trouxeram consigo suas tradições e formas de entretenimento.

No entanto, é importante destacar que a cultura do jogo vai além da influência estrangeira. Ela é moldada pelas gerações anteriores e pelo comportamento de jogo que é transmitido ao longo do tempo. As práticas lúdicas são parte integrante da identidade cultural de um povo e desempenham um papel fundamental no desenvolvimento das crianças, promovendo aprendizado, socialização e criatividade.

Felizmente, nas últimas décadas, tem havido um maior reconhecimento e valorização dos jogos e brinquedos africanos. Esforços têm sido feitos para preservar e promover essas tradições, buscando resgatar a diversidade cultural e as raízes ancestrais presentes nos jogos africanos.

Portanto, os jogos e brinquedos africanos, embora tenham sido subestimados no passado, estão gradualmente ganhando destaque e reconhecimento, contribuindo para uma compreensão mais ampla da rica diversidade cultural e das tradições de entretenimento presentes no continente africano.

No Brasil, temos uma variedade incrível de jogos e brincadeiras que foram trazidos pelos portugueses, índios e negros africanos. Os portugueses, que eram verdadeiros navegadores, trouxeram para cá várias brincadeiras da Europa, Ásia, África e América, como amarelinha, bolinha de gude, pião, pipa e muitas outras. Algumas dessas brincadeiras continuam sendo populares até hoje, sem mudar muito a forma de brincar.

Antes mesmo dos portugueses chegarem, os índios já brincavam de Peteca, que consistia em uma trouxa de folhas cheia de pedras amarradas em uma espiga de milho. Eles jogavam a trouxa de um lado para o outro, e chamavam isso de "bater". Hoje em dia, essa brincadeira é muito popular entre crianças e adultos, e ganhou até regras. É um jogo super divertido, que lembra um pouco o vôlei e o badminton, pois é jogado em um terreno dividido por uma rede. O mais importante é a peteca, que é golpeada com a mão.

Essa peteca se alastrou pelo mundo quando os atletas brasileiros passaram a jogar nas horas vagas nas olimpíadas de Antuérpia em 1920. Não havia regras. Em 1985, o badminton tornou-se esporte no Brasil, com o reconhecimento do Conselho Nacional de Esportes. Na Alemanha, no entanto, o badminton era muito popular e em 2000 foi fundada em Berlim a Federação Internacional de Indiacas, que é o nome internacional do badminton. O objetivo da

associação é regular e consolidar as regras do jogo. Jogos podem se tornar jogos. Jogos podem se tornar esportes. E os esportes podem se tornar jogos.

No Brasil as brincadeiras também costumam variar de região para região, algumas mantêm sua forma e essência, outras se modificam dependendo da região e de cada geração. Que a mesma brincadeira que se chama barra-bandeira em Pernambuco tem o nome de salva bandeira em Florianópolis, rouba-bandeira em São Paulo, bandeirinha em Belém, vitória em Diamantina e conquista bandeira no Paraná.

O folclore português teve influência na vida das crianças brasileiras, especialmente durante o período colonial, quando Portugal era a potência colonial que governava o Brasil. Durante esse tempo, muitas tradições e histórias do folclore português foram trazidas pelos colonizadores e se mesclaram com as culturas indígenas e africanas presentes no Brasil, formando assim o folclore brasileiro. Dentre as influências do folclore português, podemos destacar a figura do Saci-Pererê, uma das entidades mais conhecidas do folclore brasileiro. Ele é considerado uma adaptação brasileira do "saci", uma figura do folclore português.

Assim como o "saci", o Saci-Pererê é um ser travesso que tem uma perna só e usa um gorro vermelho. Além disso, muitos outros personagens e elementos do folclore português também encontraram seu lugar no folclore brasileiro, como as lendas dos lobisomens, das bruxas, dos gigantes e das mouras encantadas. Essas histórias foram passadas de geração em geração e fazem parte do imaginário popular brasileiro.

Vale ressaltar que o folclore é uma expressão cultural viva e dinâmica, e ao longo dos anos as histórias e personagens do folclore brasileiro foram se adaptando e incorporando características únicas do país. Assim, mesmo com a influência inicial do folclore português, o folclore brasileiro é uma manifestação cultural própria e distinta.

3 APRENDER BRINCANDO: a ludicidade em ação

A ludicidade é uma poderosa ferramenta pedagógica que promove o aprendizado de forma prazerosa e efetiva. Aprender brincando é uma abordagem educacional que reconhece a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças, jovens e até mesmo dos adultos. Ao integrar jogos, brincadeiras e atividades recreativas ao processo de ensino, os educadores estimulam o interesse, a criatividade e a motivação dos alunos, tornando o ambiente de aprendizagem mais envolvente e significativo.

No contexto escolar, o uso da ludicidade proporciona inúmeros benefícios. Através de jogos educacionais, é possível explorar conteúdos acadêmicos de maneira dinâmica, instigando o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a cooperação entre os estudantes. Jogos de tabuleiro, atividades em grupo e simulações são exemplos de estratégias lúdicas que podem ser aplicadas em diversas disciplinas, desde matemática e ciências até história e línguas.

Além disso, a ludicidade contribui para o desenvolvimento socioemocional dos alunos, promovendo o autoconhecimento, a empatia e o respeito às diferenças. Através das brincadeiras, as crianças aprendem a lidar com suas emoções, desenvolvendo habilidades para resolver conflitos e trabalhar em equipe.

No entanto, aprender brincando não se limita ao ambiente escolar. Mesmo em contextos não formais de aprendizagem, como cursos e treinamentos, a ludicidade pode ser incorporada para tornar o processo de assimilação de conhecimento mais eficiente e prazeroso. A tecnologia também tem desempenhado um papel importante nessa abordagem, com jogos digitais educativos que combinam entretenimento e aprendizado. Plataformas interativas e aplicativos educacionais oferecem uma vasta gama de recursos lúdicos que atendem a diferentes faixas etárias e interesses, permitindo um aprendizado personalizado e adaptado às necessidades individuais de cada aluno.

Em resumo, aprender brincando é uma estratégia pedagógica que valoriza a criatividade, a espontaneidade e a interação social como elementos-chave para o desenvolvimento integral do indivíduo. Ao promover a ludicidade em ação, educadores e demais facilitadores do conhecimento proporcionam uma experiência de aprendizagem mais rica, significativa e prazerosa, potencializando o interesse e a motivação para aprender ao longo da vida.

Os termos jogo e brincadeira são frequentemente utilizados de forma intercambiável com o termo "lúdico". Muitas vezes, esses termos são associados a atividades relacionadas ao lazer, satisfação, prazer e diversão. Como mencionado por Johan Huizinga (2005, p. 3), "os jogos são mais antigos que a cultura". À medida que os seres humanos descobrem como

controlar e dominar a natureza, criando uma dicotomia entre espírito e matéria, homem e natureza, alma e corpo (MARX; ENGELS, 1987), o jogo se torna inerente à atividade humana e ocupa um lugar e um tempo específicos na vida.

O jogo é de vital importância para o desenvolvimento da criança, e é por isso que tem sido amplamente discutido por vários teóricos, como Tizuko Kishimoto 1988, Brougère 2001, entre outros. A discussão sobre o assunto é extensa e atualmente o fenômeno do jogo está sendo estudado em diversas áreas do conhecimento, como antropologia, pedagogia, psicologia, filosofia, história e outras. Sua importância na educação é indiscutível.

Consequentemente, no estado lúdico, o ser humano é completo, ou seja, vive uma experiência que integra plenamente sentimento, pensamento e ação. Desse ponto de vista, não há distinção entre esses elementos. A experiência desenvolve-se a nível corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Essa experiência é única para cada pessoa. Ele é processado internamente e de forma peculiar em cada história pessoal, então só uma pessoa pode mostrar se está em um estado de jogo ou não. Alguns jogos podem ser interessantes para uma pessoa e desinteressantes para outra.

A brincadeira foi introduzida no cotidiano da criança, inibidamente, despertando suas capacidades próprias diante de impulsos e de estímulos. Nas suas muitas definições, o lúdico quer dizer divertimento, passatempo, distração, movimento satisfatório e espontâneo. Para Almeida (2000) 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 e suas implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Sendo assim, a palavra jogo é relacionada com as atividades individuais da criança como o canto, a dança e o teatro.

Com os jogos e com as brincadeiras, adultos e crianças têm objetivos em comum de unir laços de amizade. Escoteiros confirmam que os jogos são muito antigos que talvez os adolescentes da era paleolítica brincassem guiadas pelo instinto. A brincadeira é indicada como uma atividade arquétipo (modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível). Em que as crianças inventam suas próprias brincadeiras, sendo de competição, jogos corporais, gestos espontâneos e ações que levam a imaginar e combinar os gestos ao faz de conta (SOUZA, 2005).

3.1 Ludicidade: perspectiva de autores renomados

A ludicidade é um conceito que pode ser explorado através das perspectivas de importantes teóricos, como Piaget, Vygotsky e Wallon. Esses renomados autores contribuíram com ideias e reflexões fundamentais sobre o papel do jogo no desenvolvimento humano.

Na concepção de Piaget, o jogo é visto como uma atividade espontânea e voluntária, na qual a criança explora o mundo ao seu redor, construindo conhecimento por meio de interações com objetos e outras pessoas. Para Piaget, o jogo é uma atividade que promove o desenvolvimento cognitivo e social da criança, permitindo-lhe experimentar, assimilar informações e construir esquemas mentais, brincar permite que as crianças experimentem, resolvem problemas e aprendem novos conceitos de uma forma divertida e agradável.

Piaget (1974) deixa claro em seus escritos que os jogos não são apenas uma forma de relaxamento ou entretenimento que aproveita a energia das crianças é uma forma de auxiliar e potencializar o desenvolvimento intelectual. Segundo os autores o estágio de desenvolvimento da criança é fundamental para entender a atividade lúdica e seu impacto na infância.

Assim, ele dividiu os estágios de desenvolvimento em: - Estágio sensório-motor (0 a 2 anos): O desenvolvimento ocorre desde a atividade reflexa até a representação sensório-motora e a resolução de problemas. -Período pré-operatório (2-7 anos): O desenvolvimento ocorre desde a representação sensório-motora até a resolução de problemas e progride para o pensamento pré-lógico. - Período de atividade concreta (7-11 anos): O desenvolvimento procede do pensamento pré-lógico para soluções coerentes para problemas específicos. - O período de operação oficial (de 11 a 15 anos): da solução lógica de um problema específico à solução lógica.

Apenas o período sensório-motor e o pré-operatório tiveram relação direta com o estudo pré-escolar. Em relação à brincadeira Piaget (1998) acredita que ela é essencial na vida da criança. Nas brincadeiras a criança se apropria do que de fato percebe. O jogo não é importante para modificar a estrutura, mas pode mudar a realidade.

Piaget (1978) dividiu os jogos infantis em três categorias: jogos de exercícios, jogos de símbolos e jogos com regras. A brincadeira de exercício ocorre na primeira infância, aparece por volta dos 18 meses de vida, e é uma manifestação de repetições motoras que trazem certo prazer aos bebês. São o resultado de seus movimentos ativos e se resumem quase exclusivamente na manipulação de objetos, que o descobrimento da possibilidade das mãos oferece. Depois de um ano, esses movimentos perdem o valor e trespassam a ser uma nova fase dos jogos atléticos baseados em combinações de movimentos dos membros superiores.

Conseqüentemente, fazer ginástica significa que a criança repete a situação por puro prazer e avalia sua eficácia. A repetição é importante e formadora de hábito.

Na concepção de Vygotsky (1999), o jogo desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança, pois é por meio dele que ela internaliza e reproduz aspectos da cultura e da sociedade em que está inserida. Vygotsky destaca a importância da brincadeira simbólica, na qual a criança representa papéis e situações fictícias, desenvolvendo habilidades cognitivas, linguísticas e sociais estabelece uma estreita relação entre brincar e aprender, atribuindo-lhe grande importância.

Para entendermos melhor essa importância, precisamos resgatar algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal delas é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem ela convive regularmente. Também deve ser lembrado que o conceito principal da conjectura de Vygotsky é a zona de desenvolvimento proximal, que ele define como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que ela atinge ao resolver problemas com ajuda, o que tem como consequência que as crianças podem fazer mais do que poder sozinhas.

A particularidade de Vygotsky é esta: não há regras exceto aquelas feitas por crianças. Falta de um objetivo claro ou consciente para comparar a realidade ao desenvolvimento do eu da imaginação e lógica à realidade. Vygotsky usa a palavra brinquedo para definir o conceito de brincadeira. Na brincadeira quando criança, as situações imaginárias que possuem regras.

Existem dois elementos importantes nas atividades lúdicas infantis relacionadas aos jogos baseados em regras: jogos com regras explícitas e jogos com regras implícitas. O primeiro fator são as regras que a criança estabelece com antecedência. E deixar de fazê-lo é um erro grave. O segundo segmento são as regras, que são ditadas corretamente, mas entende-se que são necessários para a continuação do jogo portanto, as regras implícitas dão à criança uma ideia de como ela entende as regras ocultas, mas necessários.

Segundo Vygotsky (1998), o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e as funções psicológicas superiores ocorrer ao também. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento e para ele o sujeito não é nem ativo nem passivo: ele é interativo, pois está em constante contato com o meio e com os outros. Segundo ele, as crianças usam as interações sociais como uma forma especial de obter informações - por exemplo, aprendem as regras do jogo com outras pessoas e não participando da resolução de problemas. Assim, ele aprende a regular seu comportamento por meio de reações, sejam elas agradáveis ou não.

A aquisição do conhecimento segundo Vygotsky transpassa pelas zonas de desenvolvimento: o real e o próximo. Verdadeira área de desenvolvimento é a do conhecimento

já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, enquanto a próxima só é alcançada, inicialmente, com a ajuda de outras pessoas mais “capazes”, que já lucraram esse conhecimento. Jogos de representação são atividades infantis específicas nas quais as crianças recriam a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade social com um contexto social e cultural.

A ligação entre brincar e aprender é muito importante, pelo que o desenvolvimento cognitivo e a zona de desenvolvimento proximal desempenham um papel importante na sua compreensão. A zona de desenvolvimento proximal é a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível de resolução de problemas com ajuda, que é capaz de mais do que elaborar sozinho.

No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põe em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinha aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação (VYGOTSKY, 1979, p.138).

Para que a brincadeira se torne uma atividade essencial para o desenvolvimento da criança é importante praticar na imitação a capacitância de planejar, imaginar situações diversas, compreender papéis e situações cotidianas, bem como o caráter social, situações de jogo, seu conteúdo e as regras relacionadas a cada situação,

Na concepção de Wallon (2010) enfatiza a dimensão afetiva do jogo, destacando que o brincar permite à criança expressar emoções, criar vínculos sociais e explorar suas capacidades corporais. Wallon também ressalta que o jogo contribui para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade, além de promover a integração das dimensões cognitivas, afetivas e motoras da criança, se dedicou ao psiquismo humano na perspectiva genética, ou seja, ele defendeu a gênese da pessoa, na qual justifica o seu interesse pela evolução psicológica da criança. Segundo Ferreira (2003), a psicogenética walloniana oferece subsídios para reflexão sobre as práticas pedagógicas.

Ele considera que não é possível selecionar um único aspecto do ser humano e perceber o desenvolvimento nos vários campos funcionais nos quais se distribuem a atividade infantil (afetivo, motor e cognitivo). Pois o estudo do desenvolvimento humano deve considerar o sujeito como geneticamente social e estudar a criança contextualizada, nas relações com o meio. Para Ferreira (2003), partindo desse pressuposto, podemos dizer que a infância é um momento

real e distinto de todos os outros, por isso mesmo, deve ser considerado de acordo com as suas peculiaridades.

É neste período que expressamos nossos sentimentos, nossa criatividade da forma mais espontânea possível quando as atividades lúdicas são predominantes. Sabemos que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir a própria identidade e desenvolver sua autonomia. Essas diferentes concepções enriquecem nossa compreensão da ludicidade e evidenciam a importância do jogo no desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, afetivos e motores.

Conforme Ferreira 2003 é nesse período que expressamos nossos sentimentos, nossa criatividade da forma mais espontânea possível quando dominam as atividades lúdicas. Sabemos que por meio do brincar as crianças se relacionam com o meio, interagem e edificam sua própria identidade e desenvolvem sua autonomia. Winnicott (1975) afirma que brincar promove crescimento e desenvolvimento. Crianças que não brincam não são fortes, com deficiência motora e socioemocional. Ele provavelmente ficará satisfeito com situações que ofereçam raciocínio lógico, diálogo e atenção.

De acordo com Ferreira (2003), o brincar desempenha um papel fundamental na vida social e possui uma natureza interpretativa complexa. Nesse contexto, o ato de transformar algo em realidade envolve negociações de significado que ocorrem por meio do corpo e da linguagem.

O brincar não se limita a uma atividade superficial, mas, ao contrário, está profundamente enraizado nas interações sociais. É por meio da brincadeira que as crianças exploram, experimentam e compreendem o mundo que as rodeia. Elas criam cenários imaginários, assumem papéis e constroem narrativas, o que permite a elas interpretar e dar sentido à realidade.

No processo de brincar, as crianças se envolvem em negociações de significado. Elas interagem com seus pares, compartilham ideias, estabelecem regras e buscam consenso. Essas negociações são mediadas pelo corpo, através de gestos, movimentos e expressões, e também pela linguagem, por meio da comunicação verbal e não verbal.

Ao participar de jogos simbólicos, construir brinquedos ou realizar atividades lúdicas, as crianças exploram sua criatividade, desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais e sociais, e constroem um senso de identidade e pertencimento. Dessa forma, compreendemos que o brincar vai além da mera diversão, sendo uma prática fundamental para o desenvolvimento integral das crianças. É por meio desse processo interpretativo complexo, que

envolve o corpo e a linguagem, que as crianças constroem significados, interagem socialmente e se apropriam do mundo ao seu redor.

Segundo Espíndola (2002), a teoria de Wallon mostra que por meio da imitação a criança passa pelo processo de desenvolvimento, que é seguido por diferentes etapas. Porém, é a quantidade de atividades lúdicas que permite o progresso ou seja, diante do resultado fica-se com a impressão de que a criança internalizou completamente o aprendizado mas apenas demonstra detalhadamente seu progresso. Os marcos do desenvolvimento figuram atividades nas quais a criança busca explorar tudo. Os jogos comprovam as experiências das crianças como memorização, contagem, socialização, fala, sentidos e muito mais o lúdico desempenha um papel importante na alfabetização infantil. Porque é uma maneira divertida e significativa de aprender a ler e escrever.

Motivação e Engajamento: As atividades lúdicas retêm as crianças interessadas e motivadas. Jogos e atividades recreativas tornam o processo de alfabetização mais divertido e envolvente, ajudando as crianças a se envolverem e participar de forma mais eficaz.

Aprendizagem ativa: as atividades lúdicas ajudam as crianças a aprender ativamente participando ativamente das atividades. As crianças têm a oportunidade de experimentar, explorar, descobrir e acumular-se conhecimentos de formas mais significativos participando de jogos e brincadeiras.

Contexto e significado: Atividades divertidas proveem um contexto mais amplo e significativo para o aprendizado da alfabetização. os Jogos ajudam as crianças a usar suas habilidades de leitura e escrita em situações do mundo real e da vida real. Torna o aprendizado mais concreto e relevante para eles.

Desenvolvimento de aptidões de linguagem: atividades lúdicas ajudam a desenvolver aptidões de linguagem em crianças. Por meio de jogos de linguagem, rimas infantis, canções, histórias e animações, as crianças têm a oportunidade de praticar a fala, expandir seu vocabulário, desenvolver habilidades de escuta e compreensão e estimular a expressão criativa.

Aprendizado social e emocional: as atividades lúdicas estimulam a interação social e o trabalho em equipe. Ao participar de jogos e atividades em grupo, as crianças aprendem a compartilhar, colaborar, resolver conflitos, seguir regras e se comunicar com outras pessoas. Brincar também oferece um ambiente seguro para a expressão emocional e o desenvolvimento da confiança.

Desenvolvendo a Criatividade e a Imaginação: As atividades lúdicas estimulam a criatividade e a imaginação das crianças permitindo-lhes explorar diferentes possibilidades e

soluções. A brincadeira de faz de conta, por exemplo, incentiva a criação de histórias e personagens e ajuda as crianças a desenvolver sua capacidade de imaginar e inventar.

A ludicidade ainda é um elemento muito relevante nos pátios de infância. É impossível falar de educação infantil sem falar do ridículo, pois tanto os jogos quanto as atividades são parte integrante do aprendizado e do desenvolvimento. Embora seja um direito da criança ter uma educação de qualidade, compreendemos que nem todas as crianças têm uma abordagem adequada para uma educação que faça a diferença em sua infância.

4 METODOLOGIAS

A metodologia adotada para este trabalho foi a pesquisa qualitativa, fundamentada em estudos bibliográficos. A pesquisa qualitativa busca compreender e interpretar os fenômenos sociais em seu contexto, valorizando a subjetividade dos participantes e buscando compreender suas perspectivas e significados atribuídos.

Na pesquisa qualitativa pode envolver uma variedade de métodos, como observação participante, entrevistas, análise de documentos e registros, entre outros. Neste estudo, foi realizada uma revisão bibliográfica detalhada, buscando explorar as principais teorias e estudos relacionados à importância dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Ao analisar e interpretar os dados, foram utilizados diferentes modelos de análise, considerando a natureza qualitativa da pesquisa. Conforme Gil (2008, p. 141), é comum que a análise de dados em pesquisas qualitativas seja predominantemente qualitativa, permitindo uma compreensão mais aprofundada dos fenômenos estudados, que corroborassem a importância dos jogos e brincadeiras nesse processo.

Por meio da revisão bibliográfica e das observações realizadas, foi possível identificar uma série de benefícios proporcionados pelos jogos e brincadeiras, como o desenvolvimento cognitivo, socioemocional, motor e linguístico da criança. Além disso, os jogos e brincadeiras foram apontados como ferramentas que estimulam a criatividade, a imaginação, a resolução de problemas e a interação social.

A pesquisa trouxe reflexões que permitiram confirmar a importância dos jogos e brincadeiras como elementos fundamentais no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança. Essas atividades lúdicas oferecem oportunidades para a criança explorar o mundo, experimentar diferentes papéis, elaborar estratégias, aprender a lidar com regras e limites, expressar-se e interagir com os outros.

Através da análise foi possível evidenciar os benefícios dessas atividades no desenvolvimento integral da criança, destacando a importância de seu papel na promoção da aprendizagem, criatividade, socialização e autonomia.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A educação infantil é uma fase crucial para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Nessa fase, os pequenos estão ávidos por aprender e descobrir o mundo ao seu redor. Por isso, as práticas lúdicas são fundamentais para estimular a criatividade, a imaginação, a coordenação motora e a socialização das crianças.

As práticas lúdicas são atividades que têm como objetivo estimular o aprendizado de forma divertida e prazerosa, utilizando jogos, brincadeiras, músicas e outras atividades que despertem o interesse e a curiosidade das crianças. Essas atividades são importantes porque ajudam a desenvolver a criatividade, a imaginação, a coordenação motora, a socialização e muitas outras habilidades que serão importantes para a vida das crianças.

Os resultados e discussões sobre a importância das práticas lúdicas na educação infantil são inúmeros. Diversos estudos comprovam que as crianças aprendem melhor quando estão se divertindo, pois nesse momento elas estão mais abertas e receptivas para absorver novos conhecimentos. Além disso, as atividades lúdicas ajudam a desenvolver a autoestima das crianças, pois elas se sentem mais confiantes quando conseguem realizar uma tarefa com sucesso.

Outro ponto importante é que as práticas lúdicas ajudam a desenvolver a capacidade de concentração das crianças. Quando elas estão se divertindo, estão mais focadas e atentas, o que facilita o processo de aprendizado. Além disso, as atividades lúdicas são uma forma de estimular a criatividade e a imaginação das crianças, o que é fundamental para o desenvolvimento cognitivo.

É importante ressaltar que as práticas lúdicas devem ser utilizadas de forma planejada e estruturada, para que sejam efetivas no processo de aprendizado. As atividades devem ser adequadas à faixa etária das crianças e devem estar alinhadas aos objetivos pedagógicos da escola. Além disso, é importante que as atividades sejam variadas e estimulantes, para que as crianças não percam o interesse.

Em resumo, as práticas lúdicas são fundamentais na educação infantil, pois ajudam a desenvolver habilidades e conhecimentos de forma prazerosa e divertida. Os resultados e discussões sobre a importância dessas atividades são inúmeros, e é fundamental que as escolas e os educadores estejam atentos a esse aspecto para garantir um processo de aprendizado efetivo e prazeroso para as crianças.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação infantil é a primeira etapa da vida escolar de qualquer pessoa e, por isso, uma das mais importantes. É nessa fase que a criança é apresentada aos primeiros conhecimentos que moldarão sua formação e seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Diante desse cenário desafiador, as práticas lúdicas se revelam uma ferramenta fundamental para o processo de ensino-aprendizagem.

A brincadeira é uma forma natural de a criança explorar o mundo ao seu redor. Através dela, a criança entra em contato com situações, pessoas e objetos, e assimila informações importantes para sua vida. A escola não pode ignorar essa essência lúdica e, ao contrário, deve valorizá-la como um recurso pedagógico. Afinal, o lúdico é um meio atrativo e prazeroso de aprendizagem, que favorece a curiosidade, a criatividade e a motivação das crianças.

O uso das práticas lúdicas na educação infantil estimula o desenvolvimento cognitivo através do raciocínio lógico, da observação, da análise e da síntese. Dessa forma, as crianças aprendem brincando, de forma natural, sem perceber que estão estudando. Além disso, as brincadeiras em grupo contribuem para o desenvolvimento da sociabilidade, do respeito, da cooperação e da empatia, habilidades importantes para o convívio em sociedade.

Outro aspecto relevante das práticas lúdicas na educação infantil é que elas podem ser adaptadas a qualquer conteúdo programático, tornando o aprendizado mais significativo e contextualizado. Dessa forma, a criança pode aprender a matemática brincando de jogo da velha ou aprendendo os números cantando músicas, por exemplo. O mesmo acontece com outras matérias, como ciências, história e geografia.

As práticas lúdicas na educação infantil podem ser desenvolvidas em diferentes ambientes, como a sala de aula, o pátio e a biblioteca. É importante ressaltar que o professor deve estar capacitado para utilizar esses recursos e propor atividades que contemplem aspectos educativos e lúdicos. Além disso, é necessário que haja um planejamento pedagógico que contemple as atividades lúdicas como parte integrante do processo de ensino-aprendizagem.

Em considerações finais, percebemos que as práticas lúdicas são extremamente benéficas para o desenvolvimento educacional e social das crianças na educação infantil. Através do brincar, elas aprendem de forma natural e espontânea, estimulando o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Por isso, é fundamental que as escolas valorizem essas práticas e desenvolvam estratégias de ensino que contemplem o aprendizado através do lúdico. Afinal, aprender brincando é sempre muito mais divertido e eficiente.

REFERÊNCIAS

- BONDIOLI, Anna. O Projeto pedagógico da creche e a sua avaliação: a qualidade negociada.** Campinas-SP: Autores Associados, 2004.
- BRASIL.** Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Senado Federal, 1988
- _____. **Estatuto da Criança e do Adolescente.** Lei 8.069 de 13 julho de 1990.
- _____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei 9.394. Brasília, 20 de dezembro 1996.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. Coleção: Questões da nossa época, nº 43.** São Paulo: Cortez, 2001. LOBATO, Monteiro. Reinações de Narizinho.
- FERREIRA, Maria Elisa Caputo; GUIMARÃES, Marly. Educação Inclusiva.** Rio de Janeiro, DP&A, 2003.
- GIL, A.C.** Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2008 educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011
- GESELL, Arnold. A criança dos 0 aos 5 anos.** São Paulo: Martins Fontes,2002.
- HADDAD, Lenira. A creche em busca de identidade.** São Paulo: Loyola, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko M. A pré-escola em São Paulo (1877 a 1940).** São Paulo: Loyola, 1988.
- _____. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis,RJ: Vozes,1993
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida; ONO, Andréia Tiemi. Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca.** Pro-posições, v. 19, p. 209-223, 2008.
- KUHLMANN JR., Moysés. Infância e educação infantil: uma abordagem histórica.** 2ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2001.
- MACEDO, L. SÍCOLI, A.L, CHRISTE, N. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.
- NOVA ESCOLA.** Revista de Educação Infantil. Edição Especial nº 15, agosto, 2007.
- NALLIN, Claudia Góes Franco. Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Campinas, SP: [s.n.], 2005.
- OLIVEIRA, Marta Koll. aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico.** São Paulo: Scipione, 1995.
- OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação infantil: fundamentos e métodos.** São Paulo: Cortez, 2002.

PRADEAU, Brisson. As Leis de Platão. São Paulo: Loyola 2004.

PIAGET, Jean. A Epistemologia Genética e a Pesquisa Psicológica. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

RABELAIS, François. Gargântua é Pantagruel. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

RIZZO, Gilda. Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento. 3ª ed. Rio de Janeiro, 2003

VYGOTSKY, LEV Semyonovich. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____, **Imaginação e criatividade na infância.** 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

WINNICOTT, Donald Woods. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WALLON, Henri. Evolução psicológica da criança. SÃO PAULO: Martins Fontes, 2010, 208 p.