

## O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE NA CRIANÇA

*Mônica Rodrigues de Assis\**

**RESUMO:** O presente estudo intitulado: “O Lúdico no Processo de Desenvolvimento da Imaginação e Criatividade na Criança”, objetiva destacar a importância pedagógica do lúdico na Educação Infantil, aborda a brincadeira como um instrumento facilitador da aprendizagem, e ressalta o brincar como uma fonte prazerosa, no qual a criança interage com o mundo e faz suas próprias descobertas. No momento em que a criança é dominada pela brincadeira e pela fantasia, libera sua imaginação e experimenta novas habilidades, de modo que, assim, explora todo o seu potencial. A ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas da Educação Infantil como um instrumento para o ensino de conteúdos, mas quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter meramente instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e servem somente para sistematização de conhecimentos, isto é, são usados para atingir resultados preestabelecidos. O objetivo principal desse trabalho é reforçar a ideia de que sendo a criança um ser social, e que a apropriação do conhecimento acontece desde o seu nascimento, sendo compartilhado com outras pessoas, o brincar é a sua atividade mais completa. Busca-se, ainda, enfatizar o jogo como uma alternativa que pode contribuir de forma compatível para o desenvolvimento infantil, visto não apenas como competição entre os seres, mas como um estímulo ao crescimento e à autoestima. Por meio das atividades lúdicas, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, e desenvolve-se integralmente. Para tanto, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, tendo como referencial teórico, os seguintes autores: Kishimoto (1996, 1998); Maluf (2008); Oliveira (2007); e o documento Brasil (1998).

**PALAVRAS-CHAVE:** Criança. Lúdico. Desenvolvimento. Imaginação.

### 1 INTRODUÇÃO

A criança desde muito cedo se comunica por meio de gestos, sons e mais tarde busca representar determinado papel na brincadeira fazendo com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

O lúdico na Educação Infantil pode ser trabalhado em todas as atividades, pois é uma maneira de aprender/ensinar, despertar o prazer e, dessa forma a aprendizagem se realiza. No

---

\* Acadêmica concluinte do Curso de Pedagogia 2017/2, da Faculdade Alfredo Nasser, sob orientação da Prof<sup>o</sup> Msc. Fernanda Franco Rocha

entanto, o verdadeiro sentido da educação lúdica só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo, tendo conhecimento sobre os fundamentos da mesma.

As crianças experimentam desejos impossíveis de serem realizados imediatamente, para resolver essa questão a criança envolve-se num mundo imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados. O brincar da criança é então a imaginação e ação sempre imitando o adulto ou outra criança. Do ponto de vista do desenvolvimento da criança, a ludicidade traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas, ajudando-as no seu desenvolvimento em relação à sociedade.

O estudo em questão permitirá compreender que o lúdico é significativo para a criança conhecer seus limites e construir seus conhecimentos. Por meio do lúdico pode-se conseguir uma educação de qualidade, que vá de encontro aos interesses e necessidades das crianças. Esta pesquisa bibliográfica tem a intenção de identificar estudos significativos e positivos da ludicidade e desta forma contribuir com os profissionais da área que estejam interessados em aprofundar na boa qualidade de ensino.

O objetivo deste estudo é analisar os efeitos positivos da importância da ludicidade adequada para a realização dos movimentos naturais e fundamentais para o desenvolvimento infantil e crescimento na infância para estimular e possibilitar a intervenção profissional na prática precoce e no refinamento das habilidades motoras por meio da ludicidade.

## **2 HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL**

Nesse primeiro momento esse estudo pretende pesquisar sobre a história da educação infantil no Brasil, para obter um o maior entendimento e compreensão da sua evolução histórica no que se refere o atendimento à infância.

E importante ressaltar o surgimento da educação infantil, há meados do século XIX, no Brasil não havia de forma oficializada o atendimento em creches ou instituições de ensino ou parques infantis quase não existia. Onde a população rural, se residia da maior parte da população do país na época, onde as famílias de fazendeiros assumiam o cuidado maior entre crianças órfãs ou abandonadas, aonde possivelmente frutos da operação sexual da mulher negra e natia pelo senhor branco, já na zona urbana, bebês abandonados pelas mães, por filhos legítimos de moças pertencentes a famílias com prestígio social, eram recolhidos nas rodas de expostos existentes em algumas cidades desde o início do século XVIII. (OLIVEIRA, 2007. p.91).

Logo após a metade do século XIX, acontecia o período da abolição da escravatura no país, quando acentuaria a migração da população que vivia na zona rural para a zona urbana

das grandes cidades e que começaram o surgimento das condições para o desenvolvimento tecnológico e cultural.

Existia na época um projeto social de construção de uma nação moderna, parte do ideário liberal presente no final do século XIX, reunia condições para que fossem assimilados, pelas elites do país, os preceitos educacionais do Movimento das Escolas Novas, elaborados no centro de transformação social ocorridas na Europa trazida ao Brasil pela influência americana e européia.

A questão sobre o jardim de infância trouxe muitos debates na época entre os políticos, pois muitos criticaram e outros a defendiam por acreditar nas vantagens e desenvolvimento das crianças. Os debates tinham como argumentos de que, se os jardins de infância tinham como objetivos a caridade e destinavam-se aos mais pobres não deveriam ser mantidos pelo poder. Enquanto esta questão era discutida, estavam sendo criadas em 1875 no Rio de Janeiro e em 1877 em São Paulo, os primeiros jardins de infância, com ênfase em cuidados, primeiro as privadas, e aos depois em alguns lugares públicos.

Nesse período a preocupação com a população de classe baixa também era frequente na imprensa e nos debates políticos.

O conceito de jogo tem como finalidade a aprendizagem e o desenvolvimento, e passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Dessa maneira percebe-se a necessidade do professor pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento para executá-la. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais, destaca-se ainda mais a importância do lúdico.

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando de modo que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

A tal ponto isso se faz verdade, que a criança sente e expressa a curiosidade e importante noção de que viver é brincar. E ao brincar, conhece a si própria e aos outros e realiza a dura tarefa de compreender seus limites e possibilidades e de inserir-se em seu

grupo. Aí aprende e internaliza normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil: - RCNEI (1998), as brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica.

E sobre esse ponto de vista o lúdico se torna de vital importância para a educação o lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Por meio deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira.

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de

oportunidade que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e de brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

### **3 HISTÓRICO DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física da criança, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. As brincadeiras são transmitidas historicamente, desde os tempos mais primitivos até a sociedade atual o brincar representa uma construção simbólica do mundo em que a criança vive.

Vygotsky (1998) enfatiza que o homem é sócio histórico, se estabelecendo por meio das relações e contradições do ambiente em que vive. No século VI, as crianças imitavam os adultos nas atividades diárias. As gerações passadas transmitiam suas experiências e a aprendizagem se efetivava na prática. Para aprender a nadar, se atirava no rio e nadava; para aprender a caçar pegava o arco e a flecha e caçava, etc. Tudo era um jogo e representava a sobrevivência do ser humano. Brincar representava inserção dos papéis sociais e a aprendizagem das normas do cotidiano.

O contato das crianças com a brincadeira era tido como uma ação facilitadora da aprendizagem formal, produtora das obrigações sociais. Existem relatos de que a família se envolvia no ato de brincar, mesmo quando as crianças estavam aprendendo os ofícios dos pais. Para cada época e sociedade, a definição de educação continha um entendimento diferenciado e a utilização da ludicidade seguiu esta concepção. Os povos primitivos tinham a educação física como uma atividade muito importante e dispensavam total liberdade para as crianças oportunizando uma influência positiva na educação delas.

Na idade média, as crianças reproduziam as tarefas dos adultos, os princípios morais disciplinavam a educação e os jogos eram relacionados à educação de cavaleiros. Existia a ideia de que brinquedos poderiam desviar as crianças dos estudos e, até, eram considerados um luxo inútil. A criança era vista como um adulto em miniatura.

A partir do movimento renascentista (século XVI) os jogos voltaram a ter valor para a educação uma vez que é considerado o recurso do instinto biológico mais importante. Na idade moderna e contemporânea, com os estudos de Vygotsky, o brincar, as brincadeiras e os

jogos conquistaram seus espaços propiciando ampliação do conhecimento através das atividades lúdicas.

Os índios, os portugueses e os negros foram os pioneiros dos modelos que temos hoje no Brasil. Houve uma grande mistura de culturas, costumes e crenças e educação dos mais variados povos e raças no território brasileiro. Todas diferentes umas das outras, bem como a maneira de desenvolver a ludicidade entre todos. Porém, essa herança fez com que o Brasil ficasse ainda mais rico cultural e educacionalmente. Ensinavam as crianças a caçar, pescar, brincar, dançar porque era uma maneira divertida e prazerosa de aprender representando a cultura, a educação e a tradição dos povos.

Na Educação Infantil deve-se facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente agradável para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a aprendizagem e a interação devem ser processos dinâmicos e criativos através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída. As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Ao ingressar na escola, a criança sofre um considerável impacto físico-mental, pois, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

Ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, que através do faz de conta são reelaboradas criativamente, descobrindo novas possibilidades e interpretações do real. O jogo promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal e pode acontecer dentro e fora da escola. Nas suas diversas formas, ele auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Dentre outras características os jogos aplicados em sala de aula devem: estimular a imaginação infantil; possuir força socializadora, ajudando no processo de interação social; auxiliar na aquisição da auto-estima; liberar a emoção infantil; facilitador de aprendizagem.

Jogar em sala de aula proporciona momentos ricos em interação e aprendizagem, auxiliando educadores e educandos no processo de ensino e aprendizagem, pois, há sempre o caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança.

Para Kishimoto (1996), a criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

Kishimoto (2002) todo o período da Educação Infantil é importante para a introdução das brincadeiras. Pela diversidade de formas de conceber o brincar, alguns tendem a focalizá-lo como característico dos processos imitativos da criança, dando maior destaque apenas ao período posterior aos dois anos de idade. O período anterior é visto como preparatório para o aparecimento do lúdico. No entanto, temos clareza de que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade.

Os jogos são um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. Neles, a criança utiliza o seu equipamento sensório-motor, pois o corpo é acionado e o pensamento também. Conforme a atividade, ela passa a desenvolver as suas habilidades, vai conhecendo a sua capacidade e desenvolvendo cada vez mais a autoconfiança.

#### **4 O DESENVOLVIMENTO DA IMAGINAÇÃO E DA CRIATIVIDADE DA CRIANÇA POR MEIO DA LUDICIDADE**

Segundo Piaget (1994) as etapas de desenvolvimento da criança apresentam acomodação e assimilação; complementando o equilíbrio crescente. Na qual a acomodação deve ser entendida como um processo pelo qual a criança modifica seu estágio mental em resposta a demanda externa e a assimilação o processo pelo qual a criança incorpora elementos do mundo externo ao seu próprio esquema. Os jogos acabam sendo um produto da assimilação, dissociando da acomodação antes de reintegrar nas formas de equilíbrio

permanente que dele farão complemento, ao nível do pensamento operatório ou racional; quanto tal o jogo constitui o polo extremo da assimilação do real ao “eu”.

Em todas as fases de desenvolvimento da criança, Piaget (1994) associou o jogo, do mais simples ao mais completo; como uma forma de desenvolvimento da criança sendo que o mesmo apresentou a seguinte classificação: o exercício, o símbolo e a regra. “Nas atividades lúdicas ocorre, uma assimilação funcional ou exercício vazio, acompanhados do prazer de causa ou de um sentimento de poderio.” (PIAGET, 1975)

Os jogos de exercício, também denominados de jogos sensórios motores, aparecem no primeiro período de desenvolvimento da criança, ou seja, no período de atividade sensório motor. Esse é o primeiro tipo de jogo que aparece no desenvolvimento da criança, mas ele é fundamental, pois é nesse período que a criança começa a explorar o mundo, começa a conhecer seus sentidos, sensações e movimentos. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Como exemplo andar de bicicleta, moto ou carro. Esse período é acentuado principalmente nos dezoito primeiros meses, apesar de permanecer por toda a vida.

Os jogos simbólicos ocorrem principalmente no período entre dois até os sete anos, é a fase em que a criança começa a representar, a simbolizar alguma atividade da vida real. O principal jogo simbólico é brincar de faz-de-conta, a criança representa que está trabalhando, estudando, cuidando da casa, fazendo compras, sendo o papai/ mãe etc. o jogo simbólico permite que a criança desenvolva a imaginação, além de permitir que a criança compreenda o mundo e a realidade. Mas a partir dos sete anos, á medida que a criança vai se adaptando às realidades físicas e sociais, ela vai deixando de se dedicar as transposições simbólicas e começa a se interessar cada vez com mais intensidade pela existência verdadeira, passando a se interessar por outros tipos de jogos.

Os jogos de regra começam a aparecer aos quatro anos de idade e nunca mais desaparece. O autor distingue dois tipos em relação as regras: as transmitidas e as espontâneas. As regras transmitidas se referem aos jogos institucionais que se impõe por influencia das gerações anteriores. Já as regras espontâneas se referem aos jogos de natureza contratual e momentânea.

Com esses jogos a criança desenvolve aspectos cognitivos; tem a atenção, o senso de responsabilidade e criticidade despertados; adquirem noções de sociedade, regras, torna-se

mais interagida socialmente, terá suas escolhas afetadas por sentimentos como raiva, ódio, alegria, além de desenvolver aspectos morais como autonomia e cooperação, sendo de extrema importância que o educador integre a criança na sociedade de forma lúdica, dinâmica e completa através da interação desta com o meio físico, social, cultural, afetivo, entre outros, promovendo o desenvolvimento dessa criança e para uma futura sociedade que prime pela democracia, justiça e cooperação.

Piaget afirma que os jogos de regras envolvem combinações sensório-motoras (corridas, lançamento de bolinhas de gude) ou intelectuais (cartas, dama, xadrez, cubo mágico) de competência dos indivíduos e regulados por um código transmitido de geração em geração, ou por acordos improvisados.

O jogo tem vários objetivos dentre eles o de desenvolver habilidades sensório-motor e a assimilação do conteúdo em sala de aula, o professor deve aproveitar a realidade que cerca o educando para facilitar sua aprendizagem no dia a dia. Aquela aprendizagem dos sonhos da maioria dos professores se tornará realidade no momento que existirem dentre outros fatores salas apropriadas para realizar uma aula diferente, materiais adequados, professores preparados, motivados e atualizados que levem para a sala de aula materiais novos, atrativos e principalmente que trabalhem através da realidade de seus educandos.

Nos estágios iniciais de desenvolvimento infantil a criança vai construindo suas relações com os mundos: concretos e abstratos das coisas – as relações ente homens e propriedades. O brincar é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo em não no resultado da ação; ou seja, o importante é a construção que a criança faz com o mesmo – a transmissão das estruturas neles inseridos; entre outros.

Destacando Vygotsky (1998) temos: tem-se dito que o brincar é o resultado de um certo excesso de energia na criança, gasta durante a brincadeira. É claro que é necessário algum excesso de energia para que uma criança seja capaz de galopar ao redor de uma sala em um cavalo de pau, mas isto não constitui ainda uma explicação, porque todo o problema consiste em saber por que é que ela despense sua energia precisamente desta maneira, e não de outra forma qualquer, isto é, por que exatamente ela galopa e precisamente em um cavalo de pau?

Esta questão é frequentemente respondida da seguinte maneira: uma criança galopa em um cavalo de pau porque sua fantasia foi estimulada; ela imagina que se trata de um cavalo e, correspondentemente, age como se assim o fosse, isto é, ela o monta e cavalga. Esta explicação não é apenas realmente falsa, mas é, em princípio, infundada. Este é apenas um tipo de explicação, um tipo de estudo da atividade infantil que a deduz a partir de mudanças já

existentes em sua consciência e formadas alhures, enquanto a linha principal da análise psicológica deveria tomar sempre a direção oposto.

Assim Vygostky(1998) mostra que sua preocupação não é somente descrever o interesse da criança pelo brinquedo, mas como a consciência desse brinquedo é construída, como o meio social molda e transforma os seres humanos – imprimindo a sua marca, seu ritmo e ideologias.

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também se tornam autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em práticas suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (BRASIL, 1998, p.23).

A vida da criança está entregue à sua imaginação. A realidade é o presente vivido sentido de maneira direta e imediata. Para tudo acontece como se estivesse sempre no reino do brinquedo, sem preocupações de resultados e, muito menos, de planejamento.

Para a criança, viver é brincar e brincar é viver. A brincadeira para a mesma é algo sério, somente comparado ao trabalho do adulto, onde, a rentabilidade de cada um é inerente ao se fazer, quanto mais o adulto trabalha mais chances tem de aumentar os seus rendimentos e a criança quanto mais brinca, mais chances tem de aprender mais.

A vida infantil é constituída pelo mundo do brinquedo, um mundo criado pelas crianças, onde ela mesma se auto-cria. Esse caráter lúdico da vida infantil deve ser preservado. A brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana e que supõe contextos sociais, a partir dos quais as crianças recriam a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. É uma atividade social aprendida através das interações humanas.

É o adulto ou as crianças mais velhas que ensinam o bebê a brincar, interagindo e atribuindo significado aos objetos e às ações, introduzindo a criança no mundo da brincadeira. Nessa perspectiva, os educadores e auxiliares cumprem um papel fundamental nas instituições quando interagem com as crianças através de ações lúdicas ou se comunicam através de uma linguagem simbólica, estando disponíveis para brincar. Além das interações, a oferta o uso e exploração dos brinquedos também contribuem nessa aprendizagem da brincadeira. Deve-se considerar o brinquedo como um elemento da brincadeira, pois contribui para a atribuição de significados. Tem um importante valor simbólico e expressivo.

Para Vygostky (1998), o brinquedo é um importante objeto cultural produzido pelos adultos para as crianças e que ganha ou produz significados no processo da brincadeira, pela imagem que a realidade representa e transmite. A brincadeira como atividade social específica

é vivida pelas crianças tendo por base um sistema de comunicação e interpretação do real, que vai sendo negociado pelo grupo de crianças que estão brincando. Mesmo sendo uma situação imaginária, a brincadeira não pode dissociar suas regras da realidade. Brincadeira é então, uma atividade sociocultural, pois ela se origina nos valores e hábitos de um determinado grupo social, onde as crianças têm a liberdade de escolher com o quê e como elas querem brincar.

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81).

Para brincar as crianças utilizam-se da imitação de situações conhecidas, de processos imaginativos e da estruturação de regras; sendo assim um espaço de aprendizagem significativa para a criança. É através do lúdico que a criança vive seu próprio corpo, se relaciona com o outro e o mundo ao seu redor. A utilização do lúdico na escola caracteriza-se como um recurso pedagógico riquíssimo na busca da valorização do movimento, das relações, solidariedade. As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

As atividades lúdicas objetivam o desenvolvimento e a percepção, além de alimentarem a curiosidade infantil, promovendo o aprendizado e preparando de forma equilibrada a criança para a alfabetização no tempo adequado. O trabalho visa enfatizar a importância do brinquedo e do brincar no desenvolvimento saudável da criança, estimular as atividades físicas intelectuais, enriquecer as percepções, despertar interesse, dominar ansiedades, pois, através dos brinquedos e das brincadeiras que a criança vivencia o mundo e as situações de vida diária, fazendo representações do mundo, interagindo com adultos e crianças, estimulando sua comunicação e aprendendo a lidar com situações e sentimentos.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas.

Tais atividades devem estimular o interesse a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a

criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes.

E fundamental a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo ensino pedagógico, diante dos conteúdos que podem ser ensinados por intermédio de atividades lúdicas em que a criança fica em contato com diferentes atividades, manipulando vários materiais, tais como jogos educativos, os didáticos, os jogos de construção e os apoios de expressão.

Considerando esses fatores, o desenvolvimento da diversidade de materiais obriga a necessidade de adequar os mesmos, quanto ao espaço da brincadeira contribui para o desenvolvimento cognitivo, físico, emocional, social e moral, sem que se perca a característica do brincar como ação livre, iniciada e mantida pela criança.

O lúdico é uma necessidade humana e proporciona a integração com o ambiente onde vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Por intermédio do lúdico, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, oferece a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa. Brincar é um ato criador, que deve ser melhor aproveitado no ambiente escolar.

## **5 ATIVIDADES LÚDICAS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL**

As atividades lúdicas para a criança significa observar em suas brincadeiras a forma como lidam com seus sentimentos, a maneira que aprendem a esperar sua vez e a partilhar brinquedos. É por meio da brincadeira que a criança desenvolve seu senso de companheirismo, procurando entender regras e conseguir uma participação satisfatória em jogos de interação. É necessário haver uma conscientização por parte dos adultos, da importância do lúdico para as crianças no seu crescimento, amadurecimento e para uma vida social ativa. Assim, “a brincadeira favorece a autoestima das crianças auxiliando a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa, contribuindo para a interiorização de determinado modelo adulto.” (PIAGET, 1978).

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva

sua imaginação e conviva favoravelmente no meio em que está inserida, tendo uma vida pessoal alegre e positiva. O brincar está presente na maior parte das interações da criança, desde o momento da alimentação, da troca de fraldas, momento do sono, na sala e no pátio, devendo o educador estar preparado para interpretar e respeitar as manifestações da criança.

A educação traz diversos desafios aos que nela estão integrados, pois nela o seu foco principal é o ser humano. Então quando se pensa em educação, pensa-se no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, nos seus prazeres, nas suas relações presenciadas.

O jogo e a brincadeira são experiências vivenciadas prazerosas. Assim também a experiência da aprendizagem tende a construir em um processo vivenciado prazerosamente. A escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito do mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados.

Enquanto a aprendizagem é vista como apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto sociointeracionista, o brincar é a apropriação ativa da realidade por meio da representação.

O lúdico tem uma tarefa difícil, pois o educador tem que ter uma fundamentação teórica bem estruturada e ter a consciência de que está trabalhando com uma criança modernizada, e que o repertório de atividades precisa ser adaptado a estas situações.

As atividades lúdicas se trabalhadas corretamente, proporcionam condições adequadas ao desenvolvimento físico, motor, emocional cognitivo e social. São lúdicas as atividades que propiciam as experiências completa do momento, associando o ato, pensamento e o sentimento.

A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói sua realidade quando pratica alguma atividade lúdica. A criança é autônoma para qualquer prática, principalmente a lúdica, sendo que tendem a notar a importância de atividades lúdicas para seu desenvolvimento, assim sendo, favorece a procurar pelo retorno e pela manutenção de determinadas atividades.

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 contribuiu a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

O importante é aprender a observar a criança brincando, experimentar a vivência lúdica para poder compartilhá-la e buscar qualificar-se de forma teórica e vivencial através de

curiosos, encontros, grupos de estudo etc. Considerando que a promoção do brinquedo se dá naturalmente no mundo infantil, o desafio do adulto reside em construir uma relação que permita à criança ser agente de sua própria brincadeira, tendo na figura dele um parceiro de jogo que a respeita e a estimula a ampliar cada vez mais seus horizontes.

A concepção de brincar com forma de desenvolver a autonomia das crianças requer um uso livre de brinquedos e materiais, que permita a expressão dos projetos criados pelas crianças. Só assim, o brincar estará contribuindo para a construção da autonomia.

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social.

As atividades lúdicas estão gravemente ameaçadas em nossa sociedade pelos interesses e ideologias de classes dominantes. Portanto, cabe às instituições infantis e a nós, educadores, recuperar a ludicidade infantil dos alunos, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas. Ao brincar, não se aprende somente conteúdos escolares, aprende-se algo sobre a vida e suas constantes descobertas.

É preciso que o professor assuma o papel de artífice de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-a da clandestinidade e da subversão, explicitando-a corajosamente como meta da escola.

O lúdico é essencial para uma escola que se proponha não somente ao sucesso pedagógico, mas também a formação do cidadão, porque a consequência imediata desta ação educativa e a aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal.

Conforme Maluf (2008) seguem algumas sugestões de brincadeiras com aspectos lúdicos:

**Nome da Brincadeira:** Enfeitando desenhos

**Recurso:** Folhas de papel, cola, fios de barbante ou fios de lã coloridos.

**Desenvolvimento:** Sugerir as crianças que façam desenhos livres em folhas de papel embrulhado. Em seguida elas podem enfeitar o desenho colocando barbantes ou fios de lã coloridos. Orientar as crianças para fazerem colagem de fios, seguindo critérios e cor: exemplo: colar só fios vermelhos, ou só fios amarelos. Os fios podem ser de varias texturas e espessuras.

**Faixa etária:** a partir de 3 anos de idade

**Nome da Brincadeira:** Jogo das latinhas

**Recurso:** Giz colorido (três cores diferentes), latinhas encapadas com papel da mesma cor que serão feitos os círculos.

**Desenvolvimento:** Traçar com um giz colorido, de cores diferentes, três círculos grandes no chão. Em cada círculo colocar latinhas encapadas com papel da mesma cor que foi feito o círculo. Dividir a turma em três grupos. Exemplo: a equipe rosa, a equipe azul e a equipe verde. O participante de cada equipe, um a um, deverá transportar as latinhas da cor de sua equipe para o círculo correspondente.

**Faixa etária:** a partir de 3 anos de idade

**Nome da Brincadeira:** Confeção de centopeias

**Recurso:** Massa de modelar e palitos de fosforo

**Desenvolvimento:** Distribuir massa de modelar para as crianças. Oriente – as e mostre como deverão fazer as bolinhas, que serão corpo da centopeia. Em seguida mostre como se coloca uma bolinha atrás da outra da seguinte maneira: Primeiramente colocar a cabeça da centopeia e depois o resto do corpo, encaixando uma bolinha atrás da outra. Depois que a centopeia estiver formada, o educador mostrara para a criança onde serão colocadas as pernas da centopeia.

**Faixa etária:** a partir de 3 anos de idade

**Nome da Brincadeira:** Interpretando ilustrações

**Recurso:** Recortes de revistas, cartolina ou papel pardo, tesoura, cola e pincel atômico.

**Desenvolvimento:** O educador devera selecionar algumas histórias que mostrem as atividades desenvolvidas na fazenda ou no sitio, mostrando os costumes do homem do campo, seus passatempos, festas, etc. em seguida pedir para as crianças observar as figuras ou cartazes e escutar bem tudo que o educador está dizendo. A observação e a escuta nesta atividade ira estimular a atenção, a estratégia para ampliar o conhecimento sobre a vida no meio rural.

**Faixa etária:** a partir de 3 anos de idade

**Nome da Brincadeira:** Dança com lenço

**Recurso:** um lenço e um aparelho de som

**Desenvolvimento:** As crianças podem ficar à vontade no pátio ou na sala. Cada criança aira receber um lenço e segura –lô com uma das mãos. Ao ouvir uma música. Excelente atividade para o educador perceber a noção que cada criança tem de ritmo, bem como aperfeiçoar a sua coordenação motora ou desenvolve – lá.

**Faixa etária:** a partir de 3 anos de idade

Essas são algumas brincadeiras que podem ser realizadas nas salas de aula da Educação Infantil, porém existem uma infinidade de outras atividades que o professor pode fazer ou até mesmo criar. O importante é que haja sempre brincadeiras que envolvam as atividades lúdicas na Educação Infantil, para um melhor desenvolvimento da criança.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho trouxe reflexões sobre a importância da ludicidade na educação infantil, tendo sido possível desvelarem que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral da criança, pois para ela brincar é viver. O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a interação da criança com o ambiente em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam

a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

A partir de pesquisa bibliográfica vemos que a criança aprende enquanto brinca. De alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro.

É importante ressaltar que o professor deve desenvolver atividades lúdicas na sala de aula não como meras brincadeiras, mas como uma possibilidade de promoção do ensino aprendizagem, também como uma atividade de entretenimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno.

O lúdico fornece à criança um desenvolvimento sadio e harmonioso. Ao brincar, a criança aumenta sua autoestima e independência; estimula sua sensibilidade visual e auditiva. Nosso trabalho nos permitiu compreender como o lúdico é significativo para a criança, porque através dele, a criança pode conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, tornando-se cidadã deste mundo.

Com o lúdico na educação, é possível alcançar uma escola melhor e mais atraente para as crianças. É preciso saber como adentrar ao mundo da criança; no seu sonho, no seu jogo. Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

**ABSTRACT:** The present study, entitled "The playfulness in the process of development of the imagination and creativity in the child", aims to highlight the pedagogical importance of the playful in Child Education, approaches play as a facilitator of learning, and emphasizes play as a source in which the child interacts with the world and makes their own discoveries. At a time when the child is dominated by play and fantasy, he frees his imagination and experiences new skills, so that he explores his full potential. Ludicity is suggested in many pedagogical proposals of Early Childhood Education as an instrument for teaching content, but when games and games are understood only as pedagogical resources, they assume a merely instrumental character because they lose the sense of play and serve only for systematization knowledge, that is, they are used to achieve pre-established results. The main objective of this work is to reinforce the idea that the child being a social being, and that the

appropriation of knowledge happens from birth, being shared with other people, playing is their most complete activity. It also seeks to emphasize play as an alternative that can contribute in a compatible way to the development of children, seen not only as competition between beings, but as a stimulus to growth and self-esteem. Through play activities, the child communicates with himself and with the world, accepts the existence of others, establishes social relations, builds knowledge, and develops integrally. For that, a bibliographical research was carried out, having as theoretical reference, the following authors: Kishimoto (1996,1998); Maluf (2008); Oliveira (2007); and the document Brazil (1998).

**KEY-WORDS:** Child. Playful. Development. Imagination.

## REFERENCIAS

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P., (org.) **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 3ª ed. Petrópolis, Vozes, 1998.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento um processo histórico**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação infantil: **Fundamentos e Método**. 3 ed, São Paulo; Cortez, 2007.

OLIVEIRA, Z. de M.; MELLO, A. M.; VITÓRIA, T.; FERREIRA, M. C. R. A organização do tempo e do espaço de atividades. In: **Creches: crianças, faz de conta & Cia**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.

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

VYGOTSKYI, L. S. **A formação social da mente**. 6<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.