

FACULDADES ESPIRITO SANTO

NEILDE DOS SANTOS
VALDINEIA DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Eunápolis – Bahia
2021

NEILDE DOS SANTOS
VALDINEIA DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão apresentado à
Faculdade Espírito Santo como exigência
parcial para obtenção do diploma de
graduação em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Alberto Barbosa
Silva

NEILDE DOS SANTOS
VALDINEIA DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão apresentado à
Faculdade Espírito Santo como exigência
parcial para obtenção do diploma de
graduação em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Alberto Barbosa
Silva.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Carlos Alberto Barbosa Silva (orientador)

Prof. (a)

Prof. (a)

AGRADECIMENTOS

É difícil agradecer todas as pessoas que de algum modo, nos momentos serenos ou apreensivos, fizeram e/ou fazem parte das nossas vidas; por isso, primeiramente agradecemos a todos de coração.

Agradecemos à Deus, o maior orientador da minha vida. Ele nunca nos abandonou nos momentos de necessidade.

“O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram”.

(Jean Piaget)

RESUMO

O presente trabalho trata da importância da brincadeira na Educação Infantil e faz um sucinto debate acerca do ato de brincar. Reconhecer que a brincadeira é uma característica comum à infância pode ser um bom ponto de partida para atender a alguns pontos fundamentais na discussão sobre este assunto. Buscaremos, neste trabalho, discutir sobre inserção de jogos e brincadeiras como instrumentos essenciais no fazer didático. O jogo e a brincadeira beneficiam a lateralidade, a psicomotricidade, a coordenação motora e a autoconfiança. Abrangendo, dessa forma, todo o comando do corpo. São várias as teorias e as metodologias para o progresso psicomotor do educando que favorecerão o processo de aprendizagem. Esta análise sobre a importância dos jogos e da brincadeira na educação e no desenvolvimento da criança foi um levantamento da literatura acerca do assunto. A metodologia para realização desta monografia é a pesquisa teórico-bibliográfica, descritiva, baseada na pesquisa em livros, artigos, revistas, observações e análises sobre o tema abordado.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras. Ensino-aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

This work deals with the importance of play in Early Childhood Education and makes a brief debate about the act of playing. Recognizing that play is a common feature of childhood can be a good starting point to address some fundamental points in the discussion on this subject. In this work, we will seek to discuss the insertion of games and games as essential instruments in didactic practice. The game and play benefit laterality, psychomotricity, motor coordination and self-confidence. In this way, encompassing the entire command of the body. There are several theories and methodologies for the psychomotor progress of the student that will favor the learning process. This analysis of the importance of games and play in education and child development was a survey of the literature on the subject. The methodology for carrying out this monograph is theoretical-bibliographic, descriptive research, based on research in books, articles, magazines, observations and analyzes on the topic addressed.

Keywords: Games and games. Teaching-learning. Child education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA	12
1.1 Dimensão Sócio-histórica dos Jogos e Brincadeiras	12
1.2 Brincadeira: atividade cultural que desenvolve a inteligência	17
2 JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM	20
2.1 O Jogo: um recurso educativo por excelência	20
2.2 Atitudes e Capacidades da Criança	22
2.3 Jogos e Brincadeiras	24
3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM	27
3.1 Classificação de Jogos e Brincadeiras	27
3.2 O Brincar e o Aprender	29
3.3 Jogos e Brincadeiras Incentivo a Comunicação e o Intercâmbio	30
CONCLUSÃO	35
REFERÊNCIAS	37

INTRODUÇÃO

Brincar é uma atividade importante para que as crianças possam perceber os objetos e estabelecer relações com elementos da natureza, compreendendo-as como parte de si, que contribui para o conhecimento do uso de outros elementos que também ajudam a desenvolver o intelecto das crianças. Compreende-se, então, que as brincadeiras são atividades simples, porém, faz parte do direito de todas as crianças, pois proporcionam experiências relevantes durante a infância.

Nem sempre o brincar foi compreendido dentro de todas as dimensões que abrange como a cognitiva, intelectual e física. Nesse sentido as brincadeiras podem contribuir com o desenvolvimento das crianças permitindo-as que trabalhem essas dimensões sob diferentes maneiras e de forma simultânea. Isso torna o brincar um instrumento de trabalho para o professor e de aprendizagem para as crianças.

Quando o brincar é percebido como elemento integrativo da aprendizagem, novas possibilidades teórico-práticas surgem para apoiar o trabalho do professor, como por exemplo, a incorporação de novos elementos e brinquedos, criando estratégias para aliar conhecimentos ao desenvolvimento da criança.

Nos dias atuais o brincar assume um papel importante na educação infantil, o de proporcionar experiências significativas capazes de fazê-las compreender a realidade a qual estão inseridas. E apesar de não ter tido tanta relevância durante o percurso histórico da educação infantil, hoje, o brincar é reconhecido como um conceito que alicerça a aprendizagem de crianças.

Dessa forma, o estudo se pautará em conhecer: quais as dimensões teórico-práticas do brincar que o caracterizam como elemento facilitador da aprendizagem na Educação Infantil?

Nestes termos, pretende-se buscar compreender como ocorre as atividades lúdicas na Educação Infantil e os benefícios dessa prática para o desenvolvimento da criança.

Podemos dizer que as brincadeiras e os jogos recreativos não são atividades simples e que a escolha dos brinquedos para oferecer tem que ser muito bem selecionada, para que o brincar deva obter todos os benefícios para as crianças.

Estudar sobre o tema é importante, pois o brincar faz parte da criança, e com isso o presente trabalho busca investigar teoricamente o assunto, abordando a brincadeira como uma das principais linguagens infantis.

Esta pesquisa é de suma importância, pois é a partir da mesma que pode haver um entendimento de que através do brincar a criança se relaciona com o mundo, com as pessoas que estão ao seu redor e com ela mesma, assim ela expõe o que sabe e aprende coisas novas, de acordo com o ambiente em que ela está inserida.

O brincar prioriza a liberdade de expressão e criação. A ausência de atividades que envolvam brincadeiras na vida da criança pode trazer diversos prejuízos cognitivos, pois é através de situações que envolvem ludicidade que elas ampliam o prazer por manusear objetos, descobrir como montar, juntar peças, espalhar e depois juntar objetos pequenos ou grandes, organizar, estabelecer regras impostas, criar as próprias regras e acima de tudo dialogar consigo mesma e com o outro que está à sua volta.

A brincadeira é um recurso que deve se fazer presente no processo educacional da criança na Educação Infantil, tornando a aula mais prazerosa e dinâmica, através das atividades direcionadas pelo o professor poderão atingir a finalidade proposto na aula, proporcionando o desenvolvimento da aula de maneira satisfatória tanto para a criança com também para o professor.

Portanto, tanto a brincadeira tem o poder de transformar a sala de aula em um ambiente gerador de conhecimentos, causando no educando o sentimento de contentamento ao conseguir desenvolver estratégias para obter seu pensamento lógico necessário dentro de todo seu percurso educacional.

Este trabalho será produto de um processo de reflexão, análise e síntese em torno de questões relacionadas ao objetivo de compreender a estreita relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil para a aprendizagem. Para tanto, como metodologia, utilizamos uma revisão de literatura de tipo “revisão narrativa”; esta que se caracteriza ser menos exaustiva, feita por especialistas no assunto, não declaram os métodos que utilizaram para obter, selecionar as informações (GIL, 2012). Portanto, são ideais para responder a perguntas básicas (consideradas como aquelas que se referem a aspectos gerais de uma condição. Para isso, foi elaborada uma lista de temas de interesse e palavras-chaves dentro das quais são: brincar,

jogos e brincadeiras, Educação Infantil, ensino-aprendizagem, a fim de avançar na busca de obras sobre a temática.

Nessa conjuntura, ordenar-se-á os dados a partir de uma releitura do material, depois os classificaremos numa ação de leitura/releitura/leitura até conseguir estabelecer interrogações para identificar o que surge como relevante nos dados expostos.

1 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

1.1 Dimensão Sócio-histórica dos Jogos e Brincadeiras

Johan Huizinga¹ fala sobre a dimensão cultural que envolve o brincar e as características que a caracterizam como recurso didático e pedagógico, enfatizando como o mesmo se consolidou com o passar do tempo, mostrando que as relações que se estabelecem entre o brincar e o aprender ultrapassam gerações. Enfatiza, ainda, que o homem é “dado a brincar” através das relações sociais, na troca de experiências de um homem com o outro, e ressalta que, é uma manifestação mais antiga que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana.

De acordo com Johan Huizinga², as brincadeiras são comparadas com rituais, pois seguem um padrão lógico, envolve regras, permite que haja noções lógicas e obedece a padrões culturais. Pode ser conhecida em diferentes lugares do mundo, porém, cada povo e cada cultura estabelecerão regras segundo seus valores sociais e éticos para definir a prática das mesmas.

A brincadeira é uma atividade que nem sempre precisa ser consciente, pois faz parte da vida do ser humano. Esta pode promover a formação pessoal e intelectual favorecendo o aprendizado, porém se envolver questões externas, ou outro interesse que não seja o brincar como satisfação e relação de troca de conhecimentos, perde a essência como construção humana.

A atividade lúdica promovida pelas brincadeiras auxilia na formação de grupos sociais. Esta formação precisa ser inteira e não pela metade. Podemos compreender esse conceito se observarmos, o início a humanidade que se caracteriza pela relação de troca entre um grupo e outro, sejam na perspectiva de poder ou de subordinação, a sociedade sempre manteve relações coletivas de trocas, e isso constitui a identidade do homem.

Johan Huizinga³ afirma que se encontra na brincadeira, assim como em outras atividades culturais elementos intrínsecos a vida do ser humano, como por exemplo, a espontaneidade, o uso da imaginação e a perpetuação do saber por

¹HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

² Idem, 2010.

³ Idem, 2010.

meio das experiências culturais. Sendo assim, o homem precisa do brincar, pois ele também é uma forma de expressão e de ressignificação de uma cultura que não se perde com o tempo, mas é passada para as gerações sucessoras.

No campo da psicologia sócio histórica, recorremos às contribuições de Lev Vygotsky⁴, pois o autor fala da relevância da brincadeira na formação da criança. O autor relata que as emoções e manifestações de prazer e satisfação tornam-se mais apuradas quando as crianças brincam, ainda ressalta que neste momento elas se desconectam do mundo adulto e constrói novas formas de representação, passa a ver o mundo de uma forma mais motivada. E é vendo-as brincar que se pode compreender os avanços nos diferentes estágios de seu desenvolvimento, tanto físico como intelectual.

O autor também reflete sobre as relações de aprendizagem, salientando que a criança pode aprender sozinha ou em contato com o outro, porém, nas relações de troca é onde mais se adquire conhecimento sobre uma determinada coisa. Mas a criança está em constante evolução e por isso precisa, em muitos outros momentos da atenção e da ajuda do adulto para desenvolver-se. A distância entre aprender sozinha e aprender com a ajuda de um adulto para resolver um determinado problema foi chamada por Lev Vygotsky⁵ de Zona Proximal de Desenvolvimento (ZPD).

Segundo Lev Vygotsky⁶, ao brincar com a bola de papel amassado, por exemplo, a criança se relaciona com o significado em questão, a ideia da bola de futebol e não com o objeto que tem nas mãos. Portanto o papel amassado serve de representação para uma realidade ausente. Segundo o autor, o homem é resultado de suas relações sociais e da apropriação dos objetos da cultura, em sua trajetória de vida.

Para Lev Vygotsky⁷, a cultura, a mediação e a atividade são fatores essenciais para o processo de humanização. O ser humano aprende a ser humano na apropriação das relações sociais, de sorte que a cultura tem suma importância, nesse processo. Humanizar-se é desenvolver-se como homem social e histórico. Portanto, a produção das potencialidades humanas resulta desse processo de humanização, em que a força mediadora se torna propulsora.

⁴ VYGOTSKY, Lev. Pensamento e Linguagem. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

⁵ Idem, 1998.

⁶ Idem, 1998.

⁷ Idem, 1998.

De acordo com Lev Vygotsky⁸, o brinquedo possibilita a interação entre as crianças e a mediação de um adulto torna-se fundamental. Elas conversam umas com as outras, levantam-se de seus lugares para brincar com outra criança ou até mesmo para pedir emprestado outro brinquedo. Segundo o autor, o brinquedo traz contribuições ricas à vida da criança, pois auxilia na aquisição da linguagem, da escrita, e dos significados construídos por elas durante a infância.

Os estudos desenvolvidos por Henri Wallon⁹ trazem aportes muito importantes, pois o autor transita através de uma temática de características sociais plausíveis, ele considera que a formação da personalidade do ser humano, se constrói e se origina a partir da afetividade. Esse pensamento de Wallon influencia, sobremaneira, este trabalho, pois para que exista uma aproximação entre escola, professores e alunos é necessário que haja um diálogo afetivo e consistente entre os mesmos.

Henri Wallon¹⁰ explica que a criança estabelece comunicação através do corpo, do espaço, da projeção motora e dos elementos que constituem seu desenvolvimento individual, pois essa relação é fundamental para que a criança desenvolva sua linguagem. Desta forma, o autor considera que as emoções que envolvem o momento da brincadeira, da aprendizagem, fazem parte de uma ação significativa e imprescindível a construção da personalidade e da capacidade de psicomotora da criança. Por isso afirma que é necessário que se invista na prática lúdica para que as crianças possam manter uma ligação linear com o mundo exterior, o mundo adulto.

Desde muito pequenas, as crianças são cada vez mais expostas a diversas formas de aprendizagens, elas brincam, se relacionam com outras crianças, aprendem características da cultura dos seus pais e de outros colegas. Os costumes, as crenças, os hábitos e as características de cada comunidade vão se tornando cada vez mais compreensíveis à medida que se relacionam com culturas diferentes.

As crianças têm uma capacidade enorme de internalizar conceitos sobre o mundo a sua volta, pois cada situação nova transforma-se numa descoberta, e tudo

⁸ Idem, 1998.

⁹ WALLON, Henri. A Evolução Psicológica da Criança. São Paulo; Martins Fontes, 2007.

¹⁰ Idem, 2007.

que antes não fazia sentido, passa a ter forma e cor. Elas precisam de estímulos e orientação para compreender os desafios pessoais que só elas poderão enfrentar.

Todos os dias, nós adultos, nos deparamos com situações cotidianas que parecem rotineiras, como ir ao banheiro sozinho, comprar algo no supermercado perto de casa, mas para as crianças todas estas situações são interessantes e precisam de atenção e sensibilidade para serem compreendidas.

A Educação Infantil é uma etapa de grandes descobertas, algumas, sob o ponto de vista das crianças, incríveis. Por isso, essa modalidade de ensino precisa ser levada mais a sério, pois o futuro de descobertas e aprendizagem de muitas crianças está nas mãos dos adultos.

A Educação Infantil que se configura entre 0 e 6 anos é reconhecida como etapa inicial da educação básica, não sendo apenas uma obrigação, mas um direito da criança. É relevante, destacar que é imprescindível a formação da criança nessa idade escolar e que a família e a escola devem estar unidas colaborando para a aprendizagem da criança.

No Brasil o atendimento a crianças nessa faixa etária foi conhecido como Educação Infantil a partir da promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB, Lei no. 9394 de dezembro de 1996. Essa lei determina que a Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica, assim, integrando o sistema de ensino brasileiro. A Educação Infantil passa a ser composta de: creche, designada a crianças de 0 a 3 anos de idade e pré-escola, designada a crianças de 4 a 6 anos. A LDB¹¹ ainda especifica nos artigos 29, 30 e 31 do capítulo II:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.

Art. 30. A educação infantil será oferecida em: I – creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade; II – pré-escolas, para as crianças de quatro a seis anos de idade.

Art. 31. Na educação infantil a avaliação far-se-á mediante acompanhamento e registro do seu desenvolvimento, sem o objetivo de promoção, mesmo para o acesso ao ensino fundamental.

Durante o processo de construção do conhecimento, e de acordo com o RCNEI¹², “as crianças se utilizam das mais diferentes linguagens e exercem a

¹¹ BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB. Brasília, 1996.

capacidade que possuem de terem ideias e hipóteses originais sobre aquilo que procuram desvendar”. Assim, o conhecimento constituído pelas crianças “é fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação”.

Vale ressaltar que conhecer, compreender o mundo infantil é um dos principais desafios, pois cada criança possui particularidades. Embora, muitos estudos sejam feitos sobre a infância e a formação educacional da criança, ainda há muito que se pensar e mudar para compreendermos o que ainda não foi dito e que está presente nas entrelinhas da Educação Infantil.

O RCNEI¹³ orienta que a prática do cuidar e educar sejam indissociáveis das práticas educativas na educação infantil. Deste modo, educar significa:

[...] propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Já sobre a formação dos profissionais que devem atuar na Educação Infantil, a LDB¹⁴ em seu art. 62 diz que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal.

A educação brasileira resulta de embates travados em prol de uma educação infantil de qualidade, mas nem sempre foi assim, no século passado a educação para crianças não recebia assistência nem visibilidade necessária. A história mostra que tivemos alternâncias motivadas por avanços e retrocessos oriundos das diferentes propostas pedagógicas estabelecidas e, muitas vezes, confusas.

1.2 Brincadeira: atividade cultural que desenvolve a inteligência

¹² BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

¹³ Idem, 1998.

¹⁴ Idem, 1996.

A primeira coisa que um professor deve ter em mente é que a brincadeira é a principal atividade da criança, e que, graças a essa atividade, as crianças recorrem as fantasias em diferentes e diversas formas de se manifestar, conforme se afirma no RCNEI¹⁵.

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não-brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica.

A criança necessita brincar não somente para ter prazer e entreter-se, também é muito importante, para aprender e compreender o mundo, conforme Jean Piaget¹⁶:

As brincadeiras na fase infantil são consideradas práticas culturais que desenvolve a cognição e variadas habilidades. Desta forma, as brincadeiras e jogos manipulativos, simbólicos e de regras respondem aos três níveis da estrutura do pensamento: sensório-motor, representativo e reflexivo. Assim, pois, a cultura, aliada com a inteligência, se comportam no período inicial da vida como formas lúdicas.

A criança brinca porque é um ser essencialmente ativo e porque seus atos desenvolvem-se de acordo com o grau de seu desenvolvimento mental.

A introdução dos jogos e brincadeiras no mundo da educação é uma situação relativamente recente. Atualmente, a brincadeira desenvolve um papel determinante na escola e contribui enormemente ao desenvolvimento intelectual, emocional e físico.

De acordo com Tizuko Kishimoto¹⁷, é por meio da brincadeira, que a criança controla seu próprio corpo e coordena seus movimentos, organiza seu pensamento, explora o mundo que a rodeia, controla seus sentimentos e resolve seus problemas emocionais. Desta forma, de acordo com o RCNEI¹⁸ converte-se em ser social e aprende a ocupar um lugar dentro de sua comunidade.

Brincar é uma das atividades fundamentais para desenvolvimento da identidade e da autonomia. A questão intrínseca 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

¹⁵ Idem, 1998.

¹⁶ PIAGET, Jean. A linguagem e o pensamento da criança. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

¹⁷ KHISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

¹⁸ Idem, 1998.

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, através da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Neste sentido, a atividade mental na brincadeira é contínua e, por isso, a brincadeira implica em criação, imaginação, exploração e fantasia. Toda vez que a criança brinca, cria, inventa situações e busca soluções a diferentes problemas que se deparam por meio das brincadeiras e jogos.

Quando está brincando, a criança aprende a prestar atenção ao que está fazendo, a memorizar, a raciocinar, entre outros. Através da brincadeira, seu pensamento se desenvolve até conseguir ser conceitual, lógico e abstrato, conforme o RCNEI¹⁹:

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Para Tizuko Kishimoto²⁰, mediante a brincadeira e jogos, que a criança desenvolve suas capacidades motoras. Enquanto corre, salta, pula, sobe ou abaixa e, além do mais, com a incorporação da criança a um grupo se facilita o desenvolvimento social, a relação e cooperação com as demais pessoas na sociedade, assim como o respeito mútuo são melhoradas. Ao relacionar-se com outras crianças mediante a brincadeira e jogos, se desenvolve e aprimora a linguagem. Dessa forma, sua capacidade de assimilação e aprendizado tornam-se bem mais ricos. Ou seja, são formas de aprendizagens mútuas.

As brincadeiras em que a crianças assumem um papel determinado e se identificam com os distintos papeis dos adultos influenciam de uma maneira determinante na aprendizagem de atitudes, comportamentos e hábitos sociais. Tanto a capacidade de simbolizar como a de representar papeis, ajudam a auto afirmarem-se, acrescentando, além disso, a comunicação e o entendimento de relações emocionais.

¹⁹ Idem, 1998.

²⁰ Idem, 1998.

2 O VALOR DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para o seu desenvolvimento pessoal e social, é importante que a criança venha a reproduzir a partir de suas próprias iniciativas. O jogo é a maneira perfeita de harmonizar o processo biológico e psicológico; ambos irão permitir situar a criança como pessoa individual e, também, como pessoa socializada.

No entanto, muitas vezes se distorcem a atividade lúdica e inibem a espontaneidade e liberdade indispensáveis e necessárias ao jogo. É precisamente a relação com os pais nos primeiros anos que determinarão a personalidade da criança. Os pais, assim como os professores, devem compreender que os valores que eles possuem e que determinam suas relações com as pessoas e as coisas não são inatas, mas que serão adquiridos pela criança por meio da convivência com os pais, professores e a sociedade que a cerca.

2.1 O Jogo: um recurso educativo por excelência

Os jogos e as brincadeiras são diferentes no campo semântico, mas muito parecidos com relação a atividade lúdica das crianças. Sendo assim, o jogo é um exercício de recreação com regras que decidem um evento competitivo com utilidade de brincar. Brincadeira é a ação ou finalidade de brincar, ou seja, uma distração com um brinquedo ou jogo, conforme explica Tizuko Kishimoto²¹:

Embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos. A partir de sua filosofia educacional baseada no uso dos jogos infantis, Froebel delineia a metodologia dos dons e ocupações, dos brinquedos e jogos, proponto: 1 dons, materiais como bola, cubo, varetas, anéis etc., que permitem a realização de atividades denominadas ocupações, sob a orientação da jardineira, e 2 brinquedos e jogos, atividades simbólicas, livres, acompanhadas de músicas e movimentos corporais, destinadas a liberar a criança para a expressão das relações que estabelece sobre objetos e situações do seu cotidiano. Os brinquedos são atividades imitativas livres, e os jogos, atividades livres com o emprego dos dons.

Considerando todas as razões explicadas previamente, podemos afirmar que “o jogo é o recurso educativo por excelência para a infância²²”. A criança se sente profundamente atraída e fundamentada com o jogo. Sendo assim, cabe à escola e aos educadores aproveitarem essas potencialidades e valor dos jogos para

²¹ KHISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

²² Idem, 1998.

que sejam levados de forma satisfatória também à escola. Seguindo o processo evolutivo da criança, devemos contribuir para facilitar a maturidade e a formação da sua personalidade por meio de diferentes jogos funcionais que podem ajudar que a criança obtenha a sua coordenação psicomotora, o seu desenvolvimento e melhoria sensorial e perceptiva, a sua situação no espaço e o tempo. Nas palavras de Regina Angotti²³:

Uma criança que brinca integralmente, por determinação de sua própria atividade, perseverando até que a fadiga física a impeça, será certamente um homem completo e determinado, capaz de auto sacrifício para a promoção do bem-estar de si mesmo e dos outros [...]. O brinquedo espontâneo da criança revela a vida interior futura do homem. Os brinquedos da infância são germes de toda a vida posterior.

Toda essa maturidade da personalidade da criança exige uma atmosfera propícia não somente na sala de aula, mas também o ambiente familiar. Esta atmosfera requer espaços, tempos, material (não somente brinquedos, mas outros recursos) e a presença de um adulto hábil do seu papel.

O papel dos professores deve ser de animador do jogo e das brincadeiras ou mesmo mais um jogador. “Se queremos transformar “diretores” do jogo, em pessoas “adultas e sérias”, que enviam, organizam e dispõem, jamais obteremos um clima adequado, onde a criança exprima-se de maneira autônoma e livre pelo jogo”²⁴. Isto não significa que devíamos deixar aos nossos alunos somente, mas devemos orientá-los, dar-lhes ideias e incentivá-los, no objetivo dos que, nos seus períodos de jogo e brincadeiras, as crianças encontram nos seus professores alguém ao qual podem confiar de maneira mais desimpedida. Para esse efeito, o professor deveria ter em conta, no seu papel “de animador-estimulante” do jogo e brincadeiras, de uma série de elementos:

O professor deve fornecer ao aluno as melhores condições possíveis para o jogo e a brincadeira e deve ser capaz de organizar o ambiente do mesmo. Segundo Celso Antunes²⁵, o espaço ambiental será o mais certo, estável e tranquilo que seja possível. A sala de aula deverá ser estruturada em espaços lúdicos que permitem a brincadeira e os jogos espontâneos e livres, o jogo em pequenos grupos e o jogo

²³ ANGOTTI, Regina Leite (org.). Revisitando a Pré-Escola. São Paulo: Cortez, 1994.

²⁴ ANDRÉ, Tâmara Cardoso. Literatura Infantil: Práticas adequadas ajudam a despertar o gosto pela leitura. Revista do Professor, Porto Alegre, nº. 20. 2004.

²⁵ ANTUNES, Celso. Educação Infantil: Prioridade Imprescindível. Petrópolis, R.J., 2004

entre todos, sempre com certas regras e objetivos educativos. Além disso, a criança tem necessidade também de jogar e aprender ao ar livre, porque tem-se em conta das condições do pátio escolar, os espaços verdes da zona onde seja situada a escola, os diferentes espaços culturais desse ambiente educativo.

Os materiais lúdicos que os alunos vão utilizar devem, com cuidado, ser estudados e ser escolhidos. “O brinquedo é uma espécie de pretexto da qual devemos ter certa coerência e cuidado”²⁶. Devem ser escolhidos materiais lúdicos que favoreçam o pensamento diversificado e a criatividade dos estudantes como podem ser os ábacos, marionetes, contos, canções entre outras abordagens e possibilidades lúdicas a serem trabalhadas em sala de aula.

2.2 Atitudes e Capacidades da Criança

Toda criança deve desenvolver tanto o jogo livre assim como o jogo organizado, deve numa base casuística jogar e em grupo. Diversas investigações indicam que a brincadeira entre duas crianças dura mais tempo e é mais produtiva do que a individual ou com três ou mais crianças; contudo, devemos acrescentar que a brincadeira espontânea e individual é enriquecida com as contribuições e as experiências que traz o jogo coletivo. Por conseguinte, o professor deve estruturar e organizar o tempo para cada tipo de jogo que utiliza na sua sala de aula.

O educador precisa se manter cauteloso à forma de ações educativas que se carece de dedicar-se, porquanto a análise feita pela criança de determinada opinião proporcionada somente apresentará consequência a partir da ocasião que seja fundamentada nas composições que ela tem na oportunidade.

O professor deve tentar desenvolver uma série de atitudes no seu papel de animador do jogo. Para Celso Antunes²⁷ é possível considerar as atitudes do profissional da educação. Este deve adquirir uma posição de descrição e capaz observador e condutor das atividades lúdicas, descobrindo as atitudes e as capacidades dos alunos. Isto implicará em uma grande capacidade para aceitar as expressões e as respostas erradas da criança, justificando-a, quando produzirem, como algo normal no processo maturação e desenvolvimento da criança; a criação de um clima relaxado sem tensão e permissivo: a criança deve trabalhar numa

²⁶ Idem, 2004.

²⁷ Idem, 2004.

atmosfera de liberdade, mas com o respeito firme para as normas; não deve sentir expostos nem pelo contrário obrigado. O professor deve criar uma relação amigável com a criança, mas sempre guardando as distâncias, ou seja, recordando-se embora o aluno deva sentir-se como que é e deve ver o professor como um adulto que se encarrega da sua educação; uma atitude permanente de escuta e diálogo: o professor deve se manter aberto à tudo e todos, disposto a desenvolver a comunicação e a compreensão da criança; não antecipar as soluções: deve-se deixar que a criança descubra-as por ela mesma e estimular ao aluno que examina e inventa; desta maneira, a motivação e a implicação da criança no jogo é maior e uma aprendizagem muito mais significativa; não acelerar o desenvolvimento do jogo: trata-se de respeitar a sequência do jogo. O professor não deve incitar à criança a acelerar de maneira desmedida o seu processo de evolução; oferecer possibilidades de sucessos: a criança tem necessidade de estimulante e de aprovação; situações que lhe permitem melhorar a sua autoconsideração, que demonstram à criança da qual é uma pessoa “capaz”; o acolhimento de perguntas, ideias e sugestões, oferecendo à criança ocasiões de tentar provar e pôr na prática as suas iniciativas.

Em suma, deve-se fazer uma reflexão profunda sobre o potencial educativo que possuem os jogos e as brincadeiras e como estes são um instrumento fundamental para as atividades de ensino-aprendizagem na escola. Constituem uma das melhores e importantes fontes de aprendizagem, fundamentando às crianças e fazendo que aprendam sem mesmo ser perceber, pois são elementos naturais de seu desenvolvimento cognitivo. Este é todo o sentido da conjunção da cultura e a inteligência como maneiras lúdicas que intervêm no processo de ensino aprendizagem.

Dessa forma, o aspecto do profissional é de conservar um vínculo extenso em que todos necessitam ser tratados da mesma maneira, a título de exemplo, ele não poderá enaltecer unicamente uma criança, tem que levar em consideração todas as demais, para não ativar o sentimento de desacolhimento.

O jogo e as brincadeiras cooperam para o progresso da criança especialmente na Educação Infantil, na qual é oferecida a conveniência de manejo com artefatos em uma atmosfera adequada para a sua prática e com isso ela detém o conhecimento.

É essencial confiarmos no jogo como componente admirável em relação à formação da criança, que é eficaz conseguir informações acerca das prestações

lúdicas no que se alude à educação infantil, já que por meio dessas atividades a criança se expressa de forma inteligível. Observar a ampliação nesta etapa vai mais além de uma simples exposição escrita feita, é considerar cada sinal de forma analítica para aventurar-se a entender cada criança.

O jogo é um componente essencial para o progresso da criança, uma vez que é por meio dele que ela obtém considerar acerca de suas potencialidades, imaginações e das noções de vida em sociedade de uma maneira mais agradável.

2.3 Jogos e Brincadeiras

Para Tizuko Khishimoto²⁸, o brinquedo e a ação de brincar são tão essenciais às pessoas como o mantimento que a faz desenvolver. Portanto, não é algo sem importância como alguns poderiam pensar e está mais adiante do que um simples entretenimento. Transportando como bases para que a criança chegue a condições cada vez mais complexas na ampliação sócio emocional e cognitiva. Concebendo individualidades, o pequeno sujeito ergue o favorável conhecimento e, dessa forma, sua própria individualidade.

O ambiente escolar apresenta a condição de se oferecer como algo controlado, não dando espaço para o entretenimento, a austeridade e a especialidade são conservadas em designação dos exemplos institucionais, o que torna a atmosfera infantil artificial. O brincar se sintetiza em escuta narrações ou cantar determinadas canções. O momento do recreio e a ocasião da saída se tornam os excêntricos momentos em que as crianças despem da responsabilidade da escola para admitir-se brincar e ser criança.

Neste aspecto, é imprescindível que o professor precisa se situe que, por meio do lúdico, as crianças têm oportunidades de se desenvolverem e se harmonizarem ao universo grupal. O lúdico precisa ser respeitado como parte complementar da vida da criança não apenas na aparência de entretenimento ou como forma de aliviar crises. Contudo, ainda, como uma maneira de adentrar no campo do fato, até mesmo na prática coletiva²⁹.

Como dissemos anteriormente, desde à antiguidade a criança não surge repentinamente conseguindo brincar, aliás, o aprendizado é, sem dúvida, uma

²⁸ _____. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7. ed. São Paulo. Cortez, 2003.

²⁹ Idem, 2003.

construção. Sendo assim, a criança instrui-se inicialmente com os adultos, por isso múltiplos conhecedores, antropologistas e sociólogos focalizam suas análises na afinidade com o lúdico.

A aptidão por praticar qualquer brincadeira é tão admirável para nós quanto o entendimento e a constituição de artefatos. A educação precisa apoiar-se no desenvolvimento acomodado das habilidades das crianças, a adequada ampliação acontece de prestações instintivas. Na educação primeira da criança a brincadeira é um procedimento ativo³⁰.

A natureza pueril é composta pelo universo da brincadeira, um mundo inventado pelas crianças, aonde elas próprias se autocriam. Esse jeito lúdico da vida infantil necessita ser conservado. "A finalidade do lúdico em sala de aula é levar as crianças à realização de tarefas comuns, agradáveis e prazerosas"³¹.

Pensando nesses moldes, é aceitável afiançar que o brincar aparelha-se em uma maneira estimada no desenvolvimento da criança, uma vez que é uma prestação maquinal, correspondente e imperiosa ao seu crescimento. No jogo, a criança se descobre numa atmosfera lúdica, inclusa à realidade tem substância e simbologia cômoda. Sua estima é espantosa, porquanto a criança alça seu cômodo universo por meio dessas atividades. Os jogos e brincadeiras não ficam circunscritos apenas ao mundo dos sentimentos e das excitabilidades, todavia, além disso, pratica a cognição, desenvolvimento do pensamento e de todos os empregos intelectuais.

O aperfeiçoamento das prestações lúdicas, deve-se ao brinquedo, que é o elemento que vem provocar, que esperta a bisbilhotice, a fantasia e o invento. Dessa forma, é eficaz que a escola acolha as brincadeiras como alguma coisa com sentido, que carece de ser usado por todo o currículo da instituição de ensino. Brincar não estabelece avaria de tempo nem é, puramente, uma maneira de preenchê-lo. A criança que não tem chance de brincar sente-se desarticulada. A brincadeira permite o desenvolvimento absoluto da criança, uma vez que se amplia com o afeto, convive de forma grupal e age mentalmente. Desta forma, isso acontece de formas indutora, sendo que a criança dispõe potência, arquiteta, e rede preceitos e inventa instabilidades para deliberar sobre eventualidades que aparecem no ato de brincar³².

³⁰ Idem, 2010.

³¹ Idem, 2003.

³² Idem, 2003.

3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM

3.1 Classificação de Jogos e Brincadeiras

Jean Piaget³³ estabeleceu uma sequência comum de desenvolvimento do jogo no comportamento, cumulativos e hierárquicos, onde o símbolo gradualmente substitui o exercício, e, em seguida, o estado substitui o símbolo sem deixar, portanto, de incluir o exercício simples: os jogos de exercícios, os jogos simbólicos, as brincadeiras e jogos de construção ou de montagem e brincadeiras e jogos de regras.

Segundo Jean Piaget (1968), podemos considerar o conjunto de regras simples como característica da fase das operações concretas (7-12 anos) nesta fase de desenvolvimento, a especificidade das operações do pensamento, já delineada no nível anterior, sob a forma de simples manipulações, são organizadas e coordenadas, mas atua somente em objetos específicos. A criança se torna mais apta para controlar muitos pontos de vista diferentes; ela começa a considerar os objetos e os acontecimentos sob vários aspectos, e é capaz de antecipar, reconstruir ou modificar os dados que contém.

Para Jean Piaget³⁴, a função do pensamento formal consiste de refletir de maneira sistemática em outros argumentos, para considerar todas as possíveis relações que podem existir em analisá-los para eliminar os falsos e chegar ao real. Este nível de desenvolvimento, o pensamento age sobre o mesmo conteúdo cooperativo; ainda se trata de classificar, seriar, de nomear, para medir e ajustar ou mudar no tempo e no espaço, etc.; mas o raciocínio aplica-se mais para as declarações que explicam essas operações para as realidades concretas que eles descrevem. Esse tipo de complexo e sistemático raciocínio aplica-se a todos os tipos de problemas. O aluno adolescente pode, em seguida, integrar o que foi aprendido no passado, e considerar o tempo, a sua vida atual e seus projetos futuros. O interesse por esta nova forma de raciocínio leva a se preocupar com coisas em abstrato, de construir teorias, a fim de ter um interesse na complexa doutrina, para inventar novos modelos sociais, metafísicas ou filosóficas abordagens inéditas. As atividades recreativas que estão associadas a este nível de desenvolvimento vão continuar até a vida adulta, mas também efetuar todas as características de cada nível.

A classificação do jogo de Ruiz Ortega³⁵ é de grande interesse educativo.

³³ PIAGET, Jean. A linguagem e o pensamento da criança. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

³⁴ Idem, 1968.

³⁵ ORTEGA, Ruiz R. Jogar e Aprender. Porto Alegre: Artmed, 1995.

Parte de uma abordagem global do jogo, que inclui todas as formas de atividade de lazer. Acredita que a brincadeira, bem como o jogo, é o fundamento existencial da infância, uma manifestação da vida que se encaixa perfeitamente na "imaturidade" da criança, o desequilíbrio no desenvolvimento das diversas funções. Ortega³⁶ classifica o jogo em quatro grandes modalidades, em grande parte ligadas entre si:

- Jogo configurativo: Ele materializa a tendência geral da infância em "dar forma". A tendência para a configuração, projeta a criança em todos os jogos, de forma que o trabalho resultante (mosaico de peças de cor, a configuração de um caráter simbólico, etc.) depende mais do prazer derivado da atividade que a intenção planejada e intencional para configurar algo de concreto. A criança tem que dá forma, e enquanto leva a efeito a ação, mas com o trabalho concluído.
- Jogo entrega: Jogos para crianças não são apenas o produto de uma evolução criativa, mas também de entrega para o estado do material. Pode-se, então, dominar uma das duas tendências, deixando o outro como um elemento de cooperação e assistência no jogo. Nos jogos de entrega existe sempre uma relação variável entre configuração e entrega. Por exemplo, no jogo da bola de um lado, a criança é preparada para reproduzir de uma forma determinada pelas condições do objeto (pula, escorrega das mãos, afasta-se, etc.), mas, por outro lado, acaba por inserir a configuração (ritmo barcos, puxe uma vez no ar, outro para o solo, etc.). Há uma grande variedade de jogos de entrega: bolos, jogos com água, correr com patins, instrumentos que se arrastam, etc.
- O jogo regulado. É o momento em que a ação criadora e o desenvolvimento desta atividade terão de ser efetuada no âmbito de regras ou normas que limitam a ação, mas não tanto que dentro deles é impossível a atividade original, e para um grande livre modo dele. A regra não é vista pelo leitor como um obstáculo para a ação, mas o contrário, que promove ação. As crianças são, muitas vezes, extremamente exigentes e rigorosas em conformidade com a norma, não com um sentido de ordenamento, mas porque veem no cumprimento da mesma, a garantia de que o jogo é viável e, por conseguinte, irá respeitá-las facilmente. O respeito também é associado a

³⁶ Idem, 1995.

um verdadeiro desejo de ordem e segurança, implícito em um grande número de jogos para crianças e adultos. O conjunto de regras é um entre a maioria dos perdura até a idade adulta, embora as crianças mais velhas e os adultos já não vê a regra como exigência, como quase-sagrado, mas como um conjunto de regras a que devemos procurar a cada oportunidade possível para ganhar. A ordem não é mais jogo, mas vencer.

3.2 O Brincar e o Aprender

Toda a movimentação significativa dos jogos e brincadeiras perpassa povos, estando inserida desde o início da humanidade, os quais acompanham o homem desde o surgimento da espécie, contribuindo para o desenvolvimento intelectual, social, cultural e histórico de cada pessoa. A ação divertida, seja ela qual for, é indubitavelmente um círculo pelo qual as pessoas em geral e os animais descobrem uma abundância de conhecimentos em diversas conjunturas, para diferentes desígnios. Analisem, por exemplo, quando um indivíduo consegue um novo equipamento tecnológico eletrônico, tal como uma televisão ou outros – a maior parte dos adultos vão dispensar o cerimonial de ler o manual de ponta a ponta e preferir “brincar” com os controles e suas funções.

Em sua classificação, “o lúdico exhibe uma formulação ampla abrigando o jogo organizado, a brincadeira que é na verdade um jogo sem normas e o brinquedo como pivô da brincadeira”³⁷.

Dessa forma, o lúdico avigora a aparência simbólica e criativa do brinquedo que, por sua vez, se caracteriza em semelhança aos demais objetos culturalmente atribuídos sofrendo uma ampla influência da mídia, porque atribuem definições e cria subsídios funcionais pré-estabelecidos descaracterizando a real proposta do brinquedo.

3.3 Jogos e Brincadeiras Incentivo a Comunicação e o Intercâmbio

³⁷ Idem, 1997.

Por meio das brincadeiras a criança vai descobrindo e conhecendo o prazer de fazer as coisas e estar com os outros. É uma das formas mais importantes para expressar seus mais variados sentimentos, interesses e divertimentos (não nos esqueçamos de que a brincadeira é uma das primeiras linguagens da criança, uma de suas formas de expressão mais natural).

De acordo com Kishimoto³⁸, os jogos e as brincadeiras tem, entre outras coisas, um claro papel educativo, na medida em que ajuda a criança a desenvolver suas habilidades motoras, mentais, sociais, afetivas e emocionais; além de estimular o interesse e o espírito de observação e exploração para aprender o que o circunda a brincadeira torna-se um processo de descoberta da realidade externa por meio da qual a criança irá gradualmente formar e reestruturar os seus conceitos sobre o mundo. Ela também ajuda a criança a descobrir a si mesmo, de conhecer os outros e formar a sua personalidade.

As brincadeiras respeitam a individualidade de cada criança e está ligada a diferentes aspectos da evolução. De acordo com Giselda Wajskop³⁹:

Que não nos esqueçamos de que o grau de desenvolvimento adquirido não é determinado apenas pela idade cronológica, como é diferente a crianças da mesma idade, o que explica o motivo pelo qual alguns indivíduos são esperados no domínio de certas habilidades e pode demorar-se a aquisição de outros.

Portanto, ajuda as crianças no seu desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo e social. À medida em que os jogos e brincadeiras incentivam a comunicação e o intercâmbio, ajudam a criança a interagir com os outros, para se comunicar com eles e prepará-los para a sua integração social. Nos primeiros anos, a criança e o jovem que brincam sozinhos, mantem uma atividade bastante diferentes; mais tarde a atividade das crianças é feita em paralelo, que gosta de estar com outras crianças, mas uns ao lado dos outros. Para Kathleen Berger e Ross Thompson⁴⁰ é o primeiro nível de forma coletiva da participação ou atividade associativa, onde não existe divisão real de funções ou de organização nas relações sociais em questão; cada um que brinca atua um pouco como deseja, sem subordinar seus interesses ou suas

³⁸ Idem, 2003.

³⁹ WAJSKOP, Giselda. Brincar na Pré-escola. São Paulo: Cortez, 2008.

⁴⁰ BERGER, Kathleen Stassen; THOMPSON, Ross A. Psicologia do Desenvolvimento da Infância e Adolescência. 3. Ed. São Paulo: Ática, 1997.

ações às do grupo. Mais tarde se realiza atividade competitiva, em que os que jogam se divertem em interação com um ou vários parceiros.

A atividade lúdica é geralmente semelhante para todos e centrada no mesmo objeto ou no mesmo resultado. Para Kishimoto⁴¹ pode ser também um carácter lúdico com rivalidades irreconciliáveis ou, pelo contrário, e a um nível mais elevado, a respeito de uma regra comum dentro de um bom entendimento mútuo. Em último lugar está a atividade de cooperação em que os que brincam se divertem com um grupo organizado, que tem um padrão objetivo coletivo.

O sucesso desta forma de participação requer uma divisão da ação e a distribuição dos papéis necessários entre os membros do grupo; a organização da ação envolve uma compreensão mútua e a união de esforços por parte de cada um dos participantes. Há também algumas situações que permitem jogo recreativo e formas de participação individual ou outras vezes formas de participação coletivas; as características dos objetos ou o interesse e a motivação dos que participam dessas recreações podem variar o tipo de comportamento social no qual está inserido.

Dessa forma, a criança pode superar seu egoísmo e entender o ponto de vista dos outros. “O brincar está relacionado ao aumento do cooperativismo, empatia e autocontrole, reduzir a agressividade e, acima de tudo, obter um melhor desenvolvimento social e emocional⁴²”.

O jogo como método de experiência educativa e de informação em sala de aula deve beneficiar a criança na edificação do conhecimento, acomodando a experiência de circunstâncias legítimas ou fantasiosas, sugerindo à criança provocações e desafiando-a a procurar recursos para as condições que se oferecem no decorrer do jogo, induzindo-a a calcular, alterar noções e assumir deliberações. Nestes jogos a criança aprende a representar os papéis sociais; o intercâmbio entre eles favorece o aprendizado, uma vez que é simular e corrigir uns aos outros.

No que se refere à dimensão cognitiva, se constata que a ação sobre os brinquedos e permite conhecê-los adquirir estruturas cognitivas básicas. Através do jogo simbólico é colocado em operação, a capacidade representacional e desenvolve o pensamento, conforme explica Julio Linaza⁴³.

⁴¹ Idem, 1997.

⁴² Idem, 1997.

O jogo e as brincadeiras em geral irão criar uma série de situações que representem conflito cognitivo real. Contribui para a formação da língua, facilita a comunicação, o jogo favorece o desenvolvimento da linguagem e da comunicação, o que favorece a hipótese de que a criança nesta fase, antes de uma situação de jogo, será capaz de fazer uso da comunicação e do diálogo, antes as situações "conflito" que podem ocorrer.

Por meio desses jogos recreativos a criança também desenvolve a sua competência de análise, é capaz de sintetizar o acesso à lógica que irá permitir que ela desenvolva habilidades que serão úteis para a aprendizagem escolar (observação, criatividade, perseverança), a classificação de objetos da esquerda para a direita ou de imagens para reconstruir uma ação, facilitar a preparação da combinação de letras e palavras para formar uma ideia. Jogos recreativos permitem quantificar, classificar, e a paridade que são preparatórias para a matemática e ajudar as crianças descobrem as operações.

Para Linaza⁴⁴ o desenvolvimento motor da criança é fundamental para a evolução global. A atividade psicomotora da criança dá corpo a sensações agradáveis, bem como contribuir para o processo de maturação, a separação e a independência. Através das atividades lúdicas é conhecido o seu esquema corporal, desenvolvendo e integrando aspectos como coordenação neuromuscular e o equilíbrio, desenvolvendo as suas capacidades sensoriais e de adquirir habilidades e agilidade.

Alguns jogos e brinquedos são um suporte importante para o desenvolvimento harmonioso das funções psicomotoras, tanto do motor ou o movimento do conjunto global do corpo, tais como motricidade fina: precisando os riscos originados e de destreza manual.

Kishimoto⁴⁵ afirma que os jogos e brincadeiras diversas ajudam na coordenação motora, equilíbrio, força, manipulação de objetos, domínio dos sentidos, discriminação sensorial, coordenação e capacidade de imitação.

A criança por meio do jogo irá adquirir novos movimentos ou aperfeiçoar o que sabe fazer. Desenvolve-se, assim, de acordo com Vygotsky⁴⁶:

⁴³ LINAZA, Julio. Maldonado. As Brincadeiras e os Jogos no Desenvolvimento Psicológico das Crianças. São Paulo: Cortez, 1995

⁴⁴ Idem, 1995.

⁴⁵ Idem, 1998.

⁴⁶ Idem, 1998.

A motricidade grossa: que envolve a aquisição e a coordenação de todos os movimentos do corpo (arrastar, engatinhar, caminhar, correr, andar de bicicleta, subir); Motricidade fina: são os movimentos que exigem mais precisão, concentração e destreza manual. Ajuda nas brincadeiras de encaixe e sobreposição, as construções e os quebra-cabeças.

Em resumo, a brincadeira, bem como os jogos recreativos ajudam a criança a alcançar um desenvolvimento integral, adaptando seu comportamento para uma interação social. É uma atividade para a criança. Este entretenimento é necessário para o desenvolvimento intelectual, emocional e social.

A brincadeira é uma atividade vital com grande participação no desenvolvimento emocional e de grande importância para o processo de socialização do ser humano, especialmente durante a infância. Nessa fase, a criança irá desenvolver suas capacidades físicas e mentais que contribuem em grande parte para adquirir e consolidar de forma criativa os padrões de comportamento, relacionamento e socialização.

Toda criança precisa de brincar, isto é uma particularidade da infância garantida em lei. O papel da brincadeira não está no brinquedo, no objeto empregado, porém na maneira individual que a criança evidencia na brincadeira e na forma de execução desempenhada no momento da brincadeira.

Berger e Thompson⁴⁷ reforçam que a organização cultural das sociedades modela os tipos de entretenimentos que as crianças experimentam, bem como onde e com quem brincam. Nas tradicionais sociedades agrícolas, as atividades lúdicas com crianças são muitas vezes desenvolvidas no contexto do trabalho doméstico.

A oferta da Educação Infantil, que existe nas sociedades industrializadas, está relacionada com a crescente separação entre a vida cotidiana das crianças com relação a dos adultos, onde muitas vezes identifica o jogo como a principal ocupação dos filhos pequenos.

Em conclusão, o jogo diretamente ou indiretamente consegue melhorar as áreas de desenvolvimento humano, da cognição, e as operações mentais, a partir da criação de regras sociais e institucionais, desde a criação de novos objetos e produtos da arte e da literatura através do bom senso e "seu sentido" e da relação do desenvolvimento emocional e afetivo que produz o jogo com inteligência.

⁴⁷ Idem, 1997.

CONCLUSÃO

Em forma de conclusão, podemos dizer que as brincadeiras e os jogos recreativos não são atividades simples e que a escolha dos brinquedos para

oferecer tem que ser muito bem selecionada, para que o brincar consiga todos os benefícios para as crianças. Para fazer isso, precisamos saber todos os aspectos que incluem tais brincadeiras, uma vez que é nossa responsabilidade como pais e professores promover o bem-estar das crianças por meio de experiências (jogos) que permitem que se explore a experiência levando em consideração as diferenças individuais.

A intervenção da família e a escola é indispensável para tais propósitos que envolvam o prazer de aprender brincando e brincar aprendendo. Portanto, é preciso comunicar e colaborar no sentido de unificar critérios de ação para fornecer uma boa resposta educativa que promova o desenvolvimento integral das crianças.

Constatamos que a brincadeira, o jogo e o brinquedo são mecanismos intermediários no procedimento educativo, são instrumentos assistenciais no progresso intelectual, motor, afetivo, psicológico e social da criança em formação. Importantíssimos neste procedimento instigar a afinidade da criança como ela própria e, também, com as pessoas que a cercam, ajudando em sua alteridade.

Nesta perspectiva, é importante considerar que o professor tem uma função fundamental nesta condição, já que é na escola, quem sabe exclusivamente nas instituições escolares, que sobrevenham ocasiões para as crianças se divertirem, isto é, fazerem o que elas têm que fazer que é brincar descontraidamente. Assim sendo, o professor precisa pensar acerca do brincar, instituir ambientes e ocasiões que consintam a concretização de jogos, brincadeiras, estabelecendo estratégias que aceitem a ascensão e desenvolvimento absoluto da criança.

A brincadeira se potencializa dependendo das condições de contexto, são orientadas de acordo com a cultura e os costumes e estão a viver em conformidade com o conhecimento específico de cada território, o grupo populacional, crianças os professores e todos os agentes educacionais.

Parte-se, portanto, da firme convicção de que os professores, e demais agentes educacionais têm na sua experiência um saber pedagógico e um saber sobre a infância que deve ser recuperado e, ao mesmo tempo, contextualizado em função de certas abordagens atuais, sendo assim, é preciso que o educador tenha uma bagagem de experiência intelectual e sensibilidade – didática – para compreender que o direito a brincadeira é coisa séria. E, ao mesmo tempo, saber promover este direito nas escolas.

Em sintonia com essa perspectiva, se convida os adultos a respeitar e reconhecer a brincadeira (sagrada) de meninas e meninos na infância com a certeza de que este constitui o ponto de partida para a execução de ações educacionais, com vista a melhorar o seu desenvolvimento.

Os adultos e, principalmente os pais e professores, devem ser sensíveis à diversidade de opções de lazer às manifestações que podem ser tomadas em momentos e locais inesperados, à espera de um transporte, passeios a pé na estrada, no mercado, na sala de espera, durante rotinas diárias ou "nos tempos vazios", durante a mudança de uma atividade para outra. O que brincam as meninas e os meninos? Como brincam? Com quem brincam? O que se passa com estes pequenos quando brincam?

À medida que nós podemos responder a estas perguntas irão se estabelecendo as estratégias, os materiais, os tempos, os cenários e as adaptações necessárias para dar visibilidade à brincadeira como atividade principal das crianças.

Cabe, enfim, à escola, à Educação Infantil e, principalmente, aos pais e professores a sensibilidade objetiva e pedagógica para não se colocarem de forma inconsequente essa atividade lúdica primordial na vida das crianças. A vida já é muito pragmática para que seja tudo levado à sério. Em tempo de formação física e da pessoa humana, ser livre para brincar é de fundamental importância para despertar o potencial criativo na ampliação do repertório cultural da educação infantil.

Compreender o mundo infantil é um dos principais desafios, pois cada criança possui particularidades. Embora, muitos estudos sejam feitos sobre a infância e a formação educacional da criança, ainda há muito que se pensar e mudar para compreendermos o que ainda não foi dito e que está presente nas entrelinhas da Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo. Nunes. **Educação Lúdica**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 2008.

ALVES, Rubem. **A Alegria de Ensinar**. São Paulo. Papirus, 2010.

ANDRÉ, Tâmara Cardoso. Literatura Infantil: Práticas adequadas ajudam a despertar o gosto pela leitura. **Revista do Professor**, Porto Alegre, nº. 20. 2004.

ANGOTTI, Regina Leite (org.). **Revisitando a Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1994.

ANTUNES, Celso. **Educação Infantil: Prioridade Imprescindível**. Petrópolis, R.J., 2004.

AQUINO, Julio Groppa. **Do cotidiano Escolar: Ensaio sobre a ética e seus avessos**. São Paulo: Summus, 2010.

BERGER, Kathleen Stassen; THOMPSON, Ross A. **Psicologia do Desenvolvimento da Infância e Adolescência**. 3. Ed. São Paulo: Ática, 1997.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** - LDB. Brasília, 1996.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

CANDAU, V. M. **Reinventar a Escola**. Petrópolis: Vozes, 1998.

D'ÁVILA, Carlos. M. Eclipse do lúdico. *Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade*: Salvador, v. 15, n. 25, jan./jun., 2006.

FREITAS, I. A. **Trilhas de desenvolvimento profissional: da teoria à prática**. In: Anais 6. 2001.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Abrinq, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KHISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Brinquedo e Brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS. Santa Marli Pires dos. *Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. 7ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

_____. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo. Cortez, 2003.

LINAZA, Julio. Maldonado. **As Brincadeiras e os Jogos no Desenvolvimento Psicológico das Crianças**. São Paulo: Cortez, 1995.

OLIVEIRA, M. D. **Atividades lúdicas na Educação da Criança**. 4. ed. São Paulo SP: Scipione, 1997.

ORTEGA, Ruiz R. **Jogar e Aprender**. Porto Alegre: Artmed, 1995.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

_____. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1976.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia Editorial; 1999.

RAU, Maria Cristina Dornelles. **A ludicidade na Educação: Uma Atitude Pedagógica**. Curitiba: Intersaberes, 2012.

TAVARES, José et al. **Manual de psicologia do desenvolvimento e aprendizagem**. Porto: Porto Editora, 2007.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Giselda. **Brincar na Pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2008.

WALLON, Henri. **A Evolução Psicológica da Criança**. São Paulo; Martins Fontes, 2007.